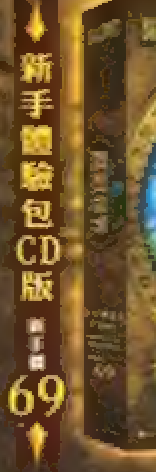


NO. 198
SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界
每月10日出刊
2005 NOVEMBER
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
特價 120元
11月
世紀帝國3
10套遊戲免費送！
限量海報 20份
戰鎚破曉之戰：冰襲
有獎徵答活動
好康拿不完 寄回函拿遊戲 6款 原版遊戲大放送
獨家曝光
三國群英傳VI
封面參・封面參
AGE of EMPIRES III
世紀帝國
現場直擊報導
2005 東京電玩展
全新的操縱體驗任天堂進化革命
XBOX 360即將掀起一陣綠色旋風
實現夢想—橫跨全世界的PSP & PS2
全攻略
遊戲破關全盤指引
幻想三國誌2
風色幻想4
末日危城2
精彩最終回
迅雷先鋒4 13關卡制敵分析
藍色天使隊 完整16大關卡戰鬥指南
神秘島 蜜娜荒島求生日誌
超首選
萬人期待的強作
異星獵物
善與惡2
戰慄突擊
戰鎚破曉之戰：冰襲
哈遊戲
單機館 8款
電影夢工廠
工人物語5 / 生化筋肉人 / 哈利波特：火盃的考驗 / 極速快感：全民公敵 / 四眼天雞 / 百貨大亨 / 無盡的旅程2
東洋館 6款
姬武者 /Nature Another One 2/
ぼ～ん・ふりーくす！ /
ヘブンズケージ / はぴねす！ /
AYAKASHI アヤカシ
評遊戲
11款
遊戲採買終極指南
美少女夢工場4
花町物語
模擬市民2：美麗夜未眠
神秘島 / 發育飼育成計畫 / 藍色天使隊 / 吸血姬夕維～千夜抄～ / 忘我境界 / つよきす / いただきじゃんがりあん R / グリーングリーン3
聊遊戲
什麼時候輪到張帝？
除了遊戲之外，你還擁有什麼？
名人館
微軟三大遊戲製作人 獨家採訪特別報導
找新聞
北研三組最新力作！
神奇GOGO大富翁
終於等到了！遙遠時空2～
ISSN 1605-2722
9 771605 272000 11
Printed in Taiwan


加贈
收藏專用紀念版
208頁使用手冊
+
貼紙
+
滑鼠墊


紀念體驗包
150
魔獸世界


新手體驗包CD版
69


魔獸世界


初心體驗包DVD版
59
魔獸世界
刺激任務無盡暢玩
全新直覺式操作介面
史詩鉅作架構龐大世界
獨特職業技能超乎戰鬥新體驗
※遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，
本廣告提供資料僅供參考



官方攻略包 VOL2

包包附贈

[群雄爭霸攻略本福袋]一只

驚豔 全新舞、歌姬等轉職令隨機附贈



【攻略內容大綱】

- 初出茅廬—系統需求與操作說明。
- 三國霸業—君臣名將新人物介紹。
- 臥龍雛鳳—各職業以及新增小兵及小兵轉職完整資料。
- 群雄爭霸—國戰介紹。
- 亂石穿空—武將技、必殺技與特殊技介紹。
- 文韜武略—遊戲相關任務及最新版的任務解法。
- 中原河山—遊戲新地圖與城鎮傳送位置。
- 羽扇綸巾—武器、防具、道具與坐騎並增加召喚獸及攻城工具介紹。
- 炎燒兵燹—遊戲中出現的新怪與頭目敵人並增加武魂武將資料。

隨書附贈

開卡100點（使用期限2006年8月31日止）
包包附贈黃金萬兩＋護衛兵轉職令（群雄爭霸攻略本福袋）

1. 請於2006年8月31日前開卡使用並同時兌換虛擬寶物,逾期無效
2. 請到官方網站完成開卡動作後，進入遊戲尋找贈品商人對話，即可領取虛擬寶物
3. 本攻略所附贈之100點點數限首次開卡使用，此點數不得轉讓，請注意。
4. 此次附贈之虛擬寶物領取僅限於與此攻略本所附之開卡點數100點同時啓用之序號領取方可使用。
5. 「群雄爭霸攻略本福袋」隨機附贈寶物：大刀兵、長槍兵、長弓兵、近衛兵、鍊鎚兵、戟兵、弩兵、刺客、長劍兵、劍士、舞姬、歌姬、鐵騎兵、游騎兵轉職令等以上是以隨機機率方式贈送！！

特別注意　遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本書提供之資料僅供參考

遊戲新幹線® 智冠科技股份有限公司 宇峻奧汀

★……………………………… 不上線的RO 不扣點的RO

RO格鬥場 線下開打!

不願醒的魔咒 不能停的格鬥 ……………………………… ★



RO玩家站出來！格鬥運動正展開！

GRAVITY

WWW.SOFT-WORLD.COM
WWW.GameFlier.COM

SOFT WORLD MAGAZINE

軟體世界



11

CONTENTS

NOVEMBER 2005















每月話題性企劃

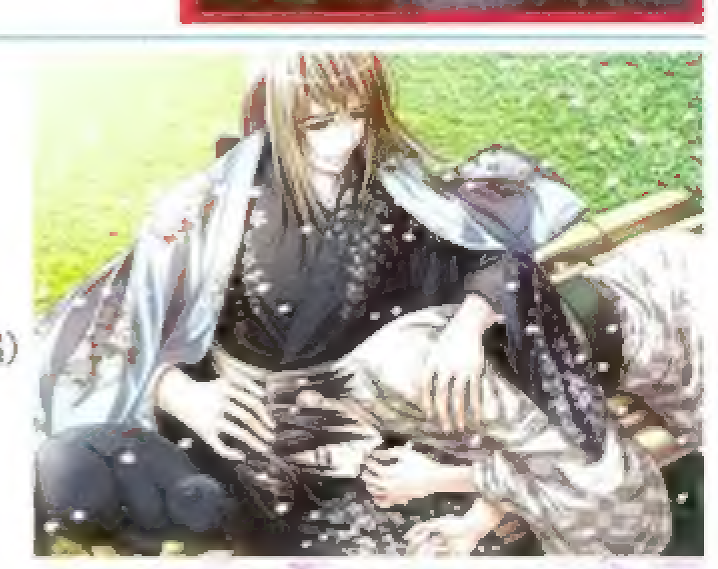
最速特報

[非專題] 82

2005 東京電玩展

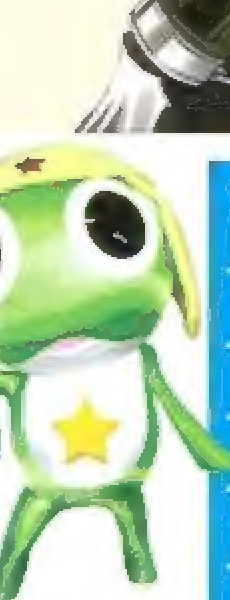
站在最前線看未來　娛樂與夢想的聚集地

「評遊戲」 11款 遊戲採買終極指南



[全攻略] 遊戲破關全盤指引

「騷主義」掌握街頭流行脈動





「其它單元」




武田信玄貳
中文版
爽快
名戰
陣型
英特衛多媒體
INTERWISE
magitech

編輯亂亂話

在台灣遊戲產業多年來，其實一直得不到應有的重視。比起同樣是亞洲國家的日本、韓國來說，或許是因為勤勞的國民們一向不太重視休閒生活，我們的社會對電腦遊戲或電視遊戲的觀感，幾乎一直停留在不入流的階段。雖然前幾年因為線上遊戲的風行，進而造就了幾家遊戲公司的崛起，不僅紛紛邁向股市上市上櫃之路，而且亮麗的股價，也讓一向瞧不起遊戲產業的社會觀感，有了一些些微的改變。

不過隨著市場的逐漸飽和，遊戲公司的股價不再亮麗，這股振興遊戲產業的的力道，又有開始往下滑的趨勢。其實仔細探討在台灣遊戲產業的最佳生存之道，理應還是放在紮根研發上才是正途，畢竟代理遊戲雖然可以造成短暫的風光，長期下來還是難逃受制於人的宿命。在此除了希望遊戲公司要大力支持本土遊戲的開發，也希望玩家們要多多支持國產遊戲遊戲，以鼓勵代替責備，如此一來才能從根本改變台灣遊戲界的弊病，讓「遊戲產業」不再是「遊戲慘業」喔！



雖然二小姐不太敢看恐怖片，但血腥暴力恐怖的遊戲畫面，就算再噁也早已經麻木不仁了，看鬼圖配便當也是家常便飯的事。

但這期小編真的被某款遊戲給打敗了。

某日一鴛態性拖稿的特約～終於～

皇天不負苦心人的傳來，編等待已久的稿子

一時不察的小編，隨即點選圖檔來瞧瞧

結果映入眼簾的竟然是…

血腥的斷頭圖、詭異笑著的頭顱…

小編差點沒把五臟六腑全吐出來

那些圖真的是嚇得小編我吃不下中餐

至於罪魁禍首是哪款遊戲，就讓大家去猜猜吧

不過可能有點難度就是了～

因為小編把那些過於血腥的圖全刪光了

相信大家也不會好奇到想看吧！

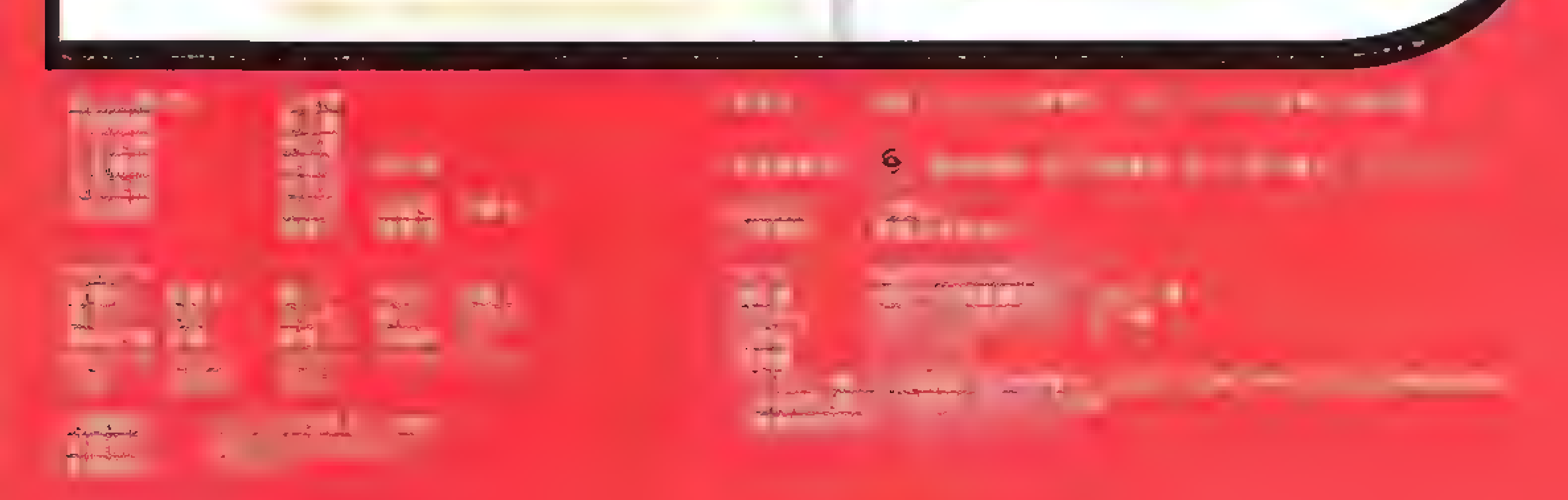
(又不是什麼青涼辣妹圖)

最近小編忙著組裝電腦，也順便比較了K8與P4系統對遊戲執行的效率，結果很明顯的在遊戲效能上或是文書處理上兩大平台效能是不分軒輊。但小編對於開機速度、硬碟的執行效能上（檔案搜尋、打開檔案總管）卻覺得K8系統好像比較快，目前，富哥只是以肉眼以及手錶上秒針的時間比較了一下），天阿！為什麼我再怎麼LL都是一樣的結果，難道那些硬體雜誌上寫的數據都是有經過效能調教嗎？還是有哪些地方的參數我沒調到呢？難道P4 的強勁的浮點運算效能只有在PHOTOSHOP、3D繪圖運算、影音轉檔才能發揮實力嗎？（算了，反正有G6600的顯示卡，裝在哪一個平台效能都是差不多的，只要跑3D畫面漂亮、玩FPS不會LAG富哥我就心滿意足了！）

富哥最愛的霹靂，也進入最新一章的故事，不知道為什麼最近霹靂的"壞角"，越來越有"梟雄"的味道，"壞角"雖然嘴上說要一統江湖（其實是辦不到的，從來沒看到哪一個"壞角"可以達成此目標），但卻只對比自己強的高手有興趣，因為挑戰比自己強的人才能表現出自己才是唯一的強者，比武力外還要比智慧，強者是落落大方的挑戰，天阿！如此光明的"壞角"讓我..



瘋狂截稿期又到了尾聲，回想趕稿的點滴真是美好的時光呀（大？），不過這次小編做稿時有一篇令我印象深刻，剛收到資料時，看著圖片中的小女孩，我心底不禁發毛（幸好當時是大白天），但那是遊戲的封面圖呀，不放又不行，這篇超首選－《戰慄突擊》的氣氛陰森詭異，希望跟犬兒一樣膽小的人有先看過犬兒的忠告ㄚ～！



曙光特攻


代理發行
英特衛多媒體
INTERWISE
http www.interwise.com.tw


METROPOLIS



●撰文／噜小小

上期雜誌回函舉辦了一個有關「遊戲代言人」的填字活動。聽說，有讀者認為頗有趣，花幾個小時將它填寫完畢。但相對地，也有讀者覺得太困難，為此在回函上幹譙了一番…

什麼時候輪到張帝？

還記得是從什麼時候、哪家公司、哪款遊戲開始，遊戲公司宣傳遊戲就喜歡找個代言人嗎？「遊戲代言人」起源於單機時期，隨著網路遊戲的興盛蔚成風尚，直至現在每當新的線上遊戲要發行，就有一些玩家習慣猜測、討論會是找誰代言。究竟代言人對遊戲的推廣和銷售能有什麼助力，值得遊戲公司動輒花費號稱七位數字的行銷預算？玩家會因為代言人而嘗試一款遊戲嗎？遊戲真的需要代言人嗎？

從廣告學的角度看，找明星擔綱代言人的功效主要有三層：第一，希望明星本身的魅力也能涵蓋到產品上，甚至因為喜歡該明星而支持該產品。第二，借重明星的知名度在短時間內快速提高產品知名度。第三，藉由明星代言引起話題，讓產品順勢在茶餘飯後間流傳。可是，只要我們稍加思考，很容易就發現除了某些適當時機或極少數的遊戲，這些明星代言人對遊戲產品所能起的作用，根本微乎其微。

首先，代言人與產品間理該有直接或直覺上的關係，明星光芒才能順理成章普照到產品。最明顯的例子，就是找球員代言運動鞋。反觀偶像明星與遊戲產品間的關係，則是薄弱不堪。遊戲公司多採用當紅時的藝人，他們平日上節目、跑宣傳、背台詞、拍廣告，忙都忙翻了，還有空玩什麼電腦遊戲嗎？更何況，事實上有些藝人壓根不會使用電腦！諷刺的是，那些真正會玩遊戲的藝人，遊戲公司並不想碰，因為他們多半就是不夠紅，才有閒功夫在家裡玩遊戲。張帝在前幾個月上「康熙來了」，談到自己玩線上遊戲。他老講到寶物被盜，那種激動憤慨的神情，就頗能喚起玩家共鳴；加上他的年紀，真是話題性十足。他是個明星，又是個玩家，似乎正是遊戲的最佳代言人。可惜，連在宣傳期的張峰奇都排不上候選名單，又怎麼可能輪到他？



其次，由於遊戲發行頻仍、各家公司競相選用的結果，台灣藝能界簡直供不應求，那些一時間上得了台面的偶像藝人，除非價碼談不攏，否則哪個沒有代言電腦遊戲的經驗？於是，遊戲公司就從女星找到男星、從大牌用到小牌，也顧不得明星的名氣和人氣，幾乎是到達「有人就好」的地步。這樣子，還怎麼奢望憑藉他們打響產品知名度？

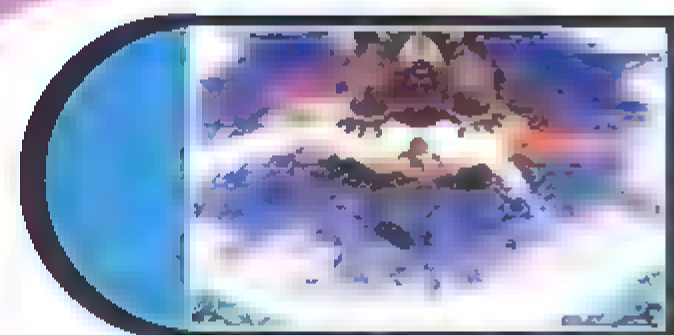
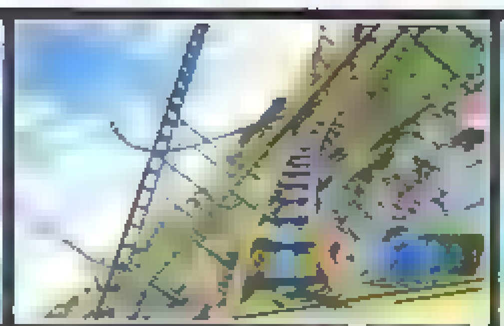
當代言人氾濫到這步田地，代言人與遊戲間又尋不出半點瓜葛，所能引爆的話題就很有限。即便順利成為大家議論的焦點，其效果也未必會回饋到產品上。玩家們真會認同偶像明星膚淺不著邊際的代言，去玩一款遊戲嗎？我們承認的確有玩家在面對同儕詢問最近玩哪款遊戲時，認為回答一個名不見經傳的遊戲，是件羞於啓齒的事。對他們來說，就算不能講出一個眾所熟知的遊戲名，起碼也要報上一個響名赫赫的代言人。所以，他們在乎遊戲代言人是誰。但是，也僅止於此。如果一款遊戲真的好玩，玩家才不管它有無代言人，自然就趨之若鶩。畢竟，遊戲本身才是重點！



■責任編輯 一心姐
■責任美編 心欣仔



百貨大亨
SHOPPING CENTER TYCOON
羅馬不是一天蓋好的　101大樓也不是
打造自己的繁華商圈
創造台灣的shopping奇蹟
Welcome to
SHOPPING CENTRE TYCOON
INTERWISE
DEEP SILVER


●撰文／冷感

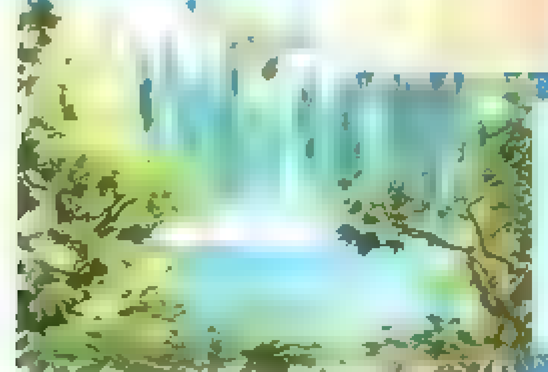
除了遊戲之外，你還擁有什麼？

[illegible]過年輕的你有沒有想過，在你的生活裡，除了學校裡輕鬆應付、或根本不想應付的功課，以及每天佔據你大多數休閒時間的遊戲（不管是電腦遊戲、遊樂器遊戲或是行動裝置遊戲）之外，你還擁有什麼？對於每天沉浸在遊戲世界裡的「玩家」們，到底知不知道一個沒有遊戲的世界究竟是怎麼運轉的？當螢幕上快速閃動的各色文字全都變成一個又一個印在書本上的油墨字時，你還記得應該如何去閱讀[illegible]事情[illegible]以相當接近「天國近了」的口吻，幾乎連續為遊戲[illegible]了11個月[illegible]這個月就讓我們來反省一下，除了遊戲之外，你到底還擁有什麼

可能會有許多讀者認為，在遊戲雜誌裡思考這樣的問題是非常愚蠢的。但不是也有人說過嗎？唯有當過兵的人，才有立場來反對兵役制度。相同的道理，只有玩過遊戲，曾被稱之為「玩家」的人們，才有資格來檢視我們今天所要探討的問題。

今天的晚間新聞裡有一則新聞說到，有位教高三的老師在座談會裡抱怨現在的高中生中文程度太差，把「衣帶漸寬終不悔」寫成「寬衣解帶終不悔」，更有老師爆料，有學生作文把「列祖列宗」寫成了「劣祖劣宗」，當場就把原本已經在天堂裡享福的祖先們一股腦全部轟到地獄的油鍋裡頭炸；把每天辛勤工作以致於變瘦了的上進青年全部拳到酒店裡當牛郎或小姐…當然了，或許這只是一些極為少數的特殊例子。可能是筆誤、可能是寫字時在打瞌睡、可能是平常根本不會用到這些已經脫離時代的句子，但有沒有可能是因為遊戲的關係，讓這些人犧牲了原本可以用來充實自己知識、增廣自己見聞的機會呢？如果看看一般網路遊戲的同時上線人數，你將會發現這樣的可能性並不是真的等同於零。

當然了，以「玩家」自詡的筆者自然能夠理解遊戲所可能讓玩家受到的啟發甚至知識，但讀者可能必須瞭解到的是，雖然書本沒有辦法教你所有的知識，但遊戲更不可能萬能到足以取代一切，更不用說是每天反覆打怪、尋寶、練功的線上遊戲了。另外一點很重要的就是，沒有一家有遠景的遊戲公司老闆或高階主管是不看遊戲攻略本、遊戲雜誌以外的書的，是的，你沒有聽錯，我的意思就是他們都看書，而且看很多書，而其中可能還有九成的老闆或高階主管根本不看我們最愛的攻略本或遊戲雜誌，原因我想在這邊裡根本不需要多做解釋。



▼遊戲裡的角色再親密，你永遠也沒辦法真實的感受到

▲大多數的遊戲都能夠帶給玩家相當程度的常識、知識、甚至是訓練玩家的反應能力

◀遊戲裡的水波再怎麼細膩，也比不上西子灣的海水那麼真實

除了遊戲裡面的各種常識和知識（筆者絕對認同大多數的遊戲都能夠帶給玩家相當程度的常識、知識、甚至是訓練玩家的反應能力、甚至只是單純的娛樂，都是對玩家有所幫助的）之外，遊戲外面的世界絕對、肯定比遊戲裡頭還要來得多采多姿，也還要來得無比美好。遊戲裡的水波再怎麼細膩，也比不上西子灣的海水那麼真實；遊戲裡所獲得的分數再高，也比不上看完一整本的好書而來得充實；遊戲裡模擬市民的感情生活再圓滿，也比不上你與女朋友／男朋友／老婆／先生的一夜纏綿（什麼…你還沒成年？那改成「晚餐的約會」好了！）。你知道脫離遊戲的生活也可能充滿挑戰性、非常有趣、且非常好玩嗎？

當然了，遊戲還是有趣的，而且在某種程度上面是有用的。只不過年紀輕輕的你，應該瞭解不單單只有遊戲裡的世界可以探索的道理。不論你將來進不進遊戲公司，遊戲外的一切才是你應該非常在意，而且永遠不能放棄的。

■責任編輯　二、姐
■責任美編　ㄣ欠仔


順發 多謝 聯名卡
感謝您最多
優惠多更多
卡友照過來
不限商品、不限刷卡次數，您現金回饋最乾脆！
VISA
順發 量販 U 聯邦銀行

製作發行公司／宇峻奧汀科技　上市日期／2006年春季
遊戲類型／策略
▶責任編輯 [illegible] ▶責任美編 [illegible]

相信只要提起三國時代千軍衝殺的壯烈戰役，玩家一定會想起《三國群英傳》！在眾多玩家的熱烈期待下，即將於2006年春季推出最新作品－《三國群英傳VI》！"除了「千人大軍決戰」、「內政簡便自動」、「武將技華麗痛快」、「軍師技千變萬化」…這些讓《三國群英傳系列》歷久不衰的的一貫特色外，最新的《三國群英傳VI》到底又有哪些令人驚喜的內容呢？現在就讓我們來揭露部分的玄機，讓期待已久的玩家一窺究竟



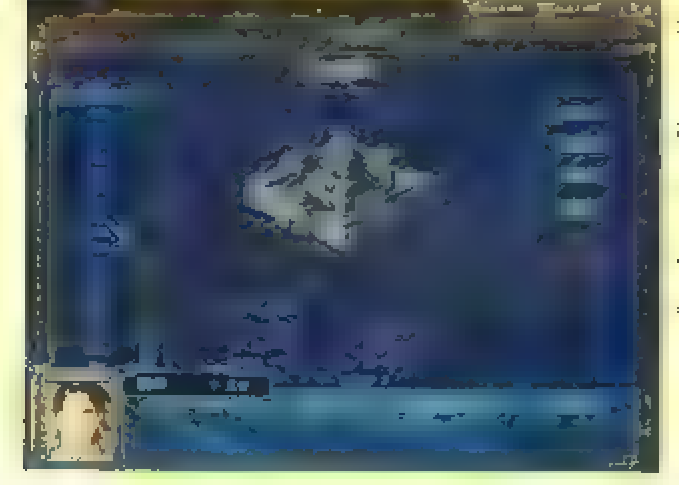
圖霸業三國再起風雲　蕩狼煙群英威震天地

三國劇情 原味重現

堂堂邁入第VI代的《三國群英傳》，為了表現三國時代引人入勝的傳奇故事，精心安排了許多的劇情事件，大如：桃園三結義、十八路諸侯共抗董卓、孔明舌戰江東群儒、賠了夫人又折兵…等影響三國局勢甚鉅的情節；小如：楊修一合酥之辯、鄧艾鳳兮之對…等趣聞軼事，都將藉由全新的劇情系統完整呈現。"《三國群英傳VI》並不只是單純的呈現三國故事，同時也將更多的主控權交給玩家，您可曾試想過，如果劉備於白門樓相救呂布，是否能降服這三國第一猛將？如果孫權悍然拒絕周瑜嫁妹之計，天下又當如何三分？在最新的《三國群英傳VI》中，這些攸關天下局勢的抉擇都將由玩家自行決斷，玩家的一舉一動都有可能牽動前所未聞的三國歷史，創造出全新的傳奇。此外，除了家喻戶曉的三國劇情，《三國群英傳VI》還增加了些許原創劇情，從僅見於雜記野史的神兵名馬，到各式各樣異想天開的劇情，勢必帶給玩家出乎意料的遊戲樂趣。

劇情事件 桃園三結義

劉備、關羽、張飛於桃園焚香誓言，結為異姓兄弟，日後驚天動地的三國霸業就此拉開序幕。



劇情事件 陶謙讓徐州

徐州牧陶謙病危之際，竟三讓劉備領徐州地。



劇情事件 孔明舌戰群儒

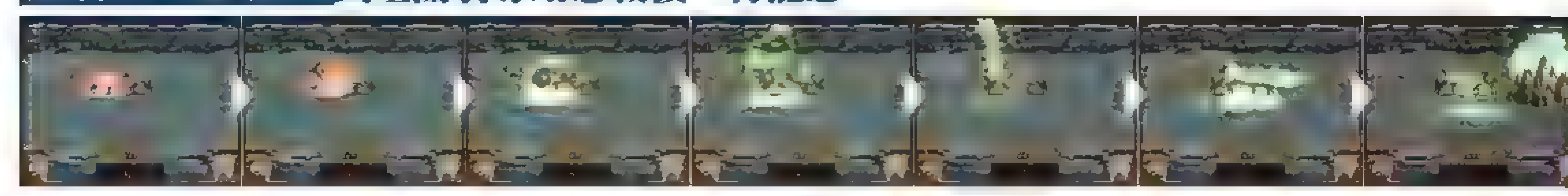
孔明舌戰江東群儒，以駁將之法令孫權起兵共抗曹操！



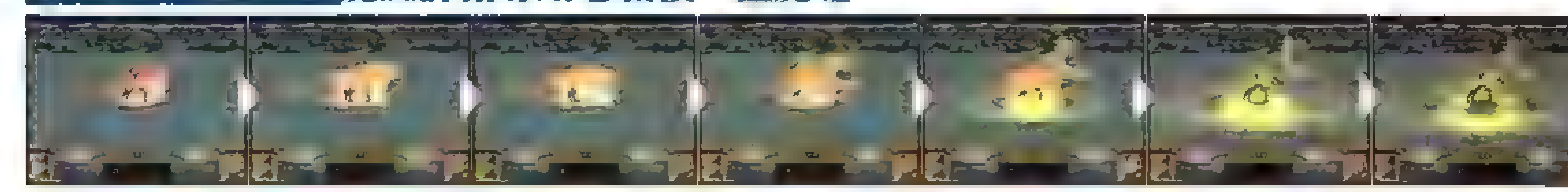
名將謀士 各有其用

三國亂世的名將謀士，向來最令玩家神往，在《三國群英傳VI》裡，為了強化各武將的魅力與特色，多數武將都被賦予了1～3個特性。例如，關羽、呂布這類猛將才能擁有的「驍勇」，能夠提高必殺技出現率；甘寧、程遠志這類有盜賊背景的武將才能擁有的「搶奪」，在戰後有少許機率奪得敵手裝備的道具，而劉備這類君主特有的「仁義」，甚至能讓部分敵兵倒戈相助。魅力無窮的三國名將們，在《三國群英傳VI》中，將不再只有數值、外型有所差異，而是將更加有血有肉，更加獨一無二。《三國群英傳VI》為了使玩家體驗三國名將縱橫沙場、以一擋百的威猛氣勢，特別為諸多名將量身訂作專用必殺技，不但威力遠非尋常必殺技可比，其華麗絕倫的視覺呈現，相信連三國群英傳的老玩家都會眼睛為之一亮。

關羽專用必殺技 武聖關羽專用必殺技－青龍怒



許褚專用必殺技 虎痴許褚專用必殺技－猛虎嘯



士兵能力全面進化

讓人大呼過癮的千人戰役，一直都是《三國群英傳》的精髓所在，而在千人戰役中有著重要地位的「士兵」，在《三國群英傳VI》中，當然也不會讓玩家失望，一口氣就增加了13個造型各異的全新兵種，所有的進階兵種更擁有與眾不同的特殊能力，像是重步兵的突刺、近衛兵的三連刀，這類特殊能力能夠在戰鬥中直接造成更大的傷害，甚至還有剛體、自爆…等獨樹一格的特殊能力存在。《三國群英傳VI》令人充滿期待的兵種陣容，不僅讓玩家耳目一新，更讓領兵作戰的樂趣全面升級。

長槍兵 短槍兵進階升級為長槍兵後，在戰鬥中便有機會使出「橫掃」的特殊攻擊，同時傷害前方最多三名敵軍。

連弩車 弩車進階升級為連弩車後，在戰鬥中便有機會使出「穿岩箭」的特殊攻擊，強力的箭矢能夠貫穿複數以上的敵軍。

鋼球兵 鏈球兵進階升級為鋼球兵後，在戰鬥中便有機會使出「大迴旋」的特殊攻擊，同時傷害近身的所有敵軍。

座騎設定

駱駝 西北地區特產的罕見座騎，騎乘者在沙漠地形將有獨特的戰鬥優勢。

鋼甲戰馬 全身包裹精工鋼甲的健壯戰馬，除了負載武將馳騁沙場外，偶爾也能擋下敵軍的攻擊。

武將設定

呂布

字奉先，三國時期勇猛無雙之將，有「人中呂布，馬中赤兔」之美譽，亦有「飛將」之稱。能單人獨鬥劉關張三人，武藝堪稱驚人！但其狼子野心，生性反覆無常，數次叛殺其主，終因部屬反叛而遭曹操擒殺。

孫策

字伯符，乃孫堅之長子，周瑜之義兄，勇力過人，有「霸王」之稱。孫堅戰死後，短短八年間，平定江東一帶，奠定日後東吳基礎。曾有嚇死一將、喝死一將之勇猛事蹟。後遇刺身亡，可謂英年早逝。

貂蟬

東漢司徒王允之養女，能歌善舞，為絕代佳人。為除國賊董卓，遂捨身以美人計離間董卓和呂布，終於導致董卓伏誅，實乃人間奇女子。



馬超

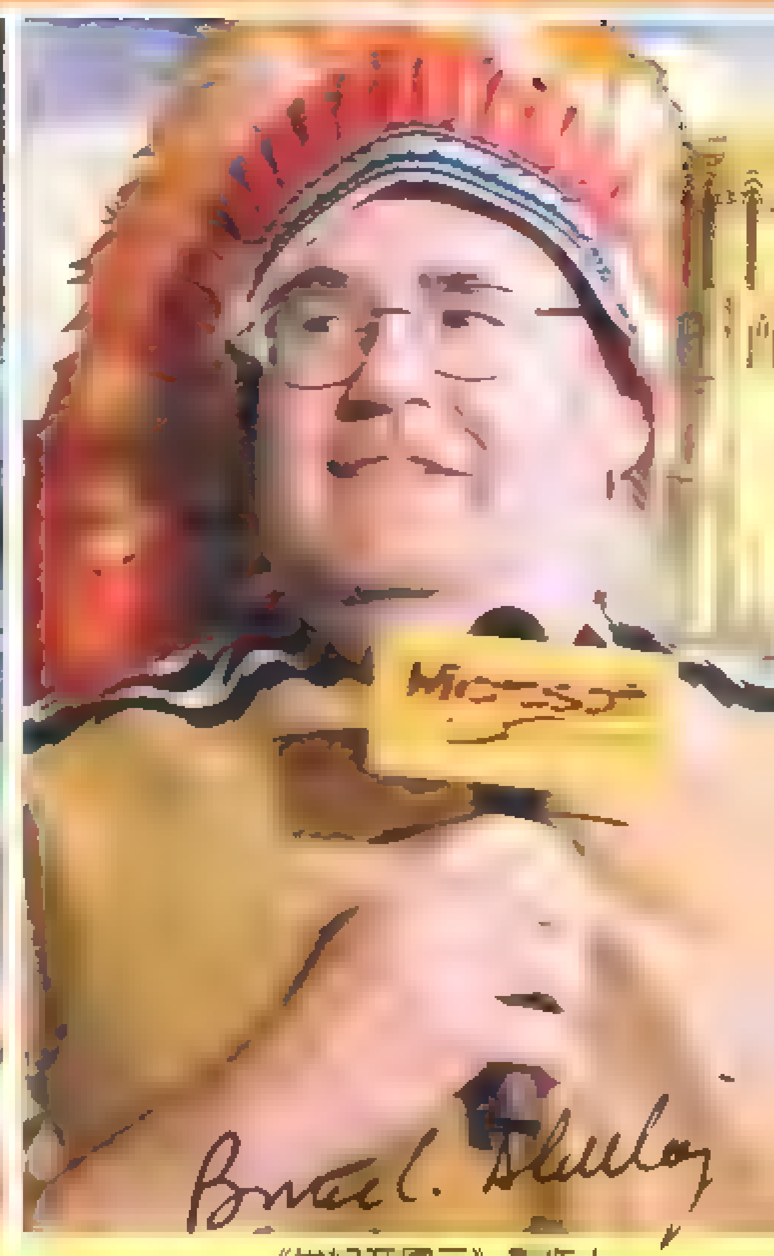
字孟起，豪勇英武，有「錦馬超」之稱。父親馬騰被曹操用計殺害後，領兵為父報仇，殺得曹操肝膽俱裂，後被曹操用反間計所敗，逃往漢中歸附張魯。而後歸降劉備，為蜀漢五虎大將之一



《王國的興起：傳奇再現》製作人



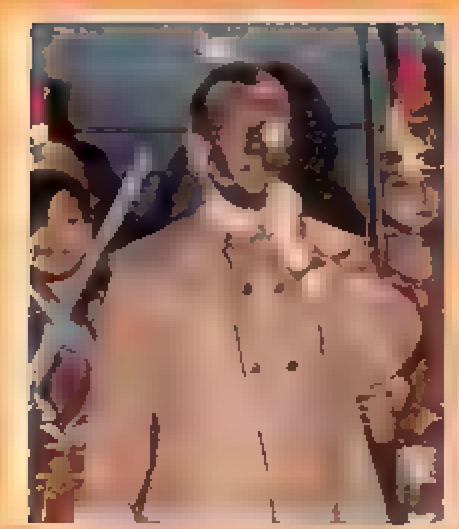
《神鬼寓言：失落之章》製作人



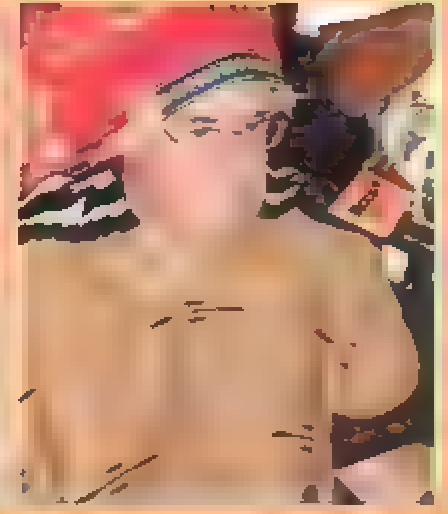
《世紀帝國三》製作人

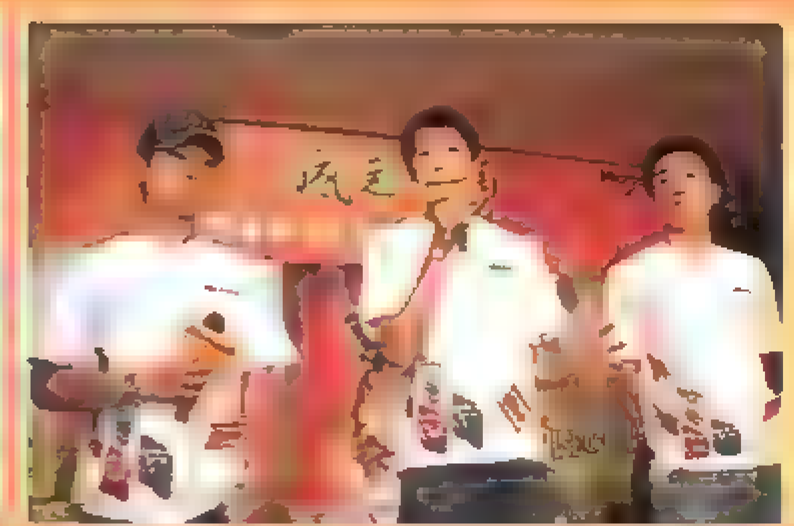
獨家採訪 微軟三大遊戲製作人——特別報導——

單機遊戲帝國不再只是寓言，現在它即將再次興起！









王國的興起：傳奇再現

Rise of Nations: Rise of Legends

首先登場的是《王國的興起：傳奇再現》製作人 Brian Reynolds(布萊恩．雷諾斯)，在磅礡的音樂聲中，布萊恩身著相當前衛的軍服，扮演未來幻想世界的軍官緩緩走入會場，在短暫的問候後立刻坐上電腦進行遊戲的展示，果然精緻華麗的畫面立刻引起現場的交頭接耳。整個過程布萊恩一直強調這些畫面都是即時運算的，並沒有經過事先的錄製。

布萊恩表示以往在製作《王國的興起》時必須要有很多史實上的考據，但這次《王國的興起：傳奇再現》的背景結合了科技與魔法，讓製作小組可以更天馬行空的來進行部隊與建築物的設計。遊戲中預計將會有四個種族，在現場展示的是以「文藝復興」時代達文西風格為主體的科技國，以及脫胎自阿拉伯神話「一千零一夜」的魔法文明，另外兩個種族目前則尚未公佈。

本遊戲最大的特色是當你在蓋城市時，遊戲中你所蓋的每個建築物都會用管路互相連結起來，形成一個更大的建築體，並且會有更高的防禦力，現場布萊恩建構了一個飛機場，果然在機場旁所蓋的建築物都跟機場合為一體，最終變成了一棟巨大的科技城堡。布萊恩更生產了好幾輛直升機，並聯合一些地面部隊攻進去敵人的陣地裡。你可以看到現代科技的機械部隊與傳統的魔法部隊廝殺的慘烈狀況。布萊恩強調遊戲裡將會加入了「英雄」要素，各種族可發展三個英雄，而每個英雄可以使用四種不同的咒語。

沿襲自《王國的興起》系列中一些相當受歡迎的模式如邊境系統、自動耗損系統、軍隊交戰系統以及城市建造系統等都會完整的保留下來，包括大家最津津樂道的征服世界模式等等。此外布萊恩表示他們也會放很多心力在多人連線的種族平衡上，遊戲最多將支援8人同時對戰，並囊括市面上常見的對戰模式讓玩家選擇。最重要的是，除了1回合4小時的模式外，本遊戲也將提供20分鐘通關的快速模式，以及快速配對、隊友搜尋等功能，讓玩家可以專心享受連線的樂趣。

在會後的獨家訪問中，布萊恩是三位遊戲製作人中最風趣親和的，臉上永遠帶著親切的笑容。首先布萊恩解釋了剛剛展示時Delay的現象，表示現在遊戲的開發進度離正式發售還有一段距離，因此隨著完成度的提高，遊戲也會進行最佳化的設定。在已開發出來的部隊中布萊恩最喜歡現場展示過的直昇機，目前遊戲正在如火如荼的開發中，預計將於明年上市。

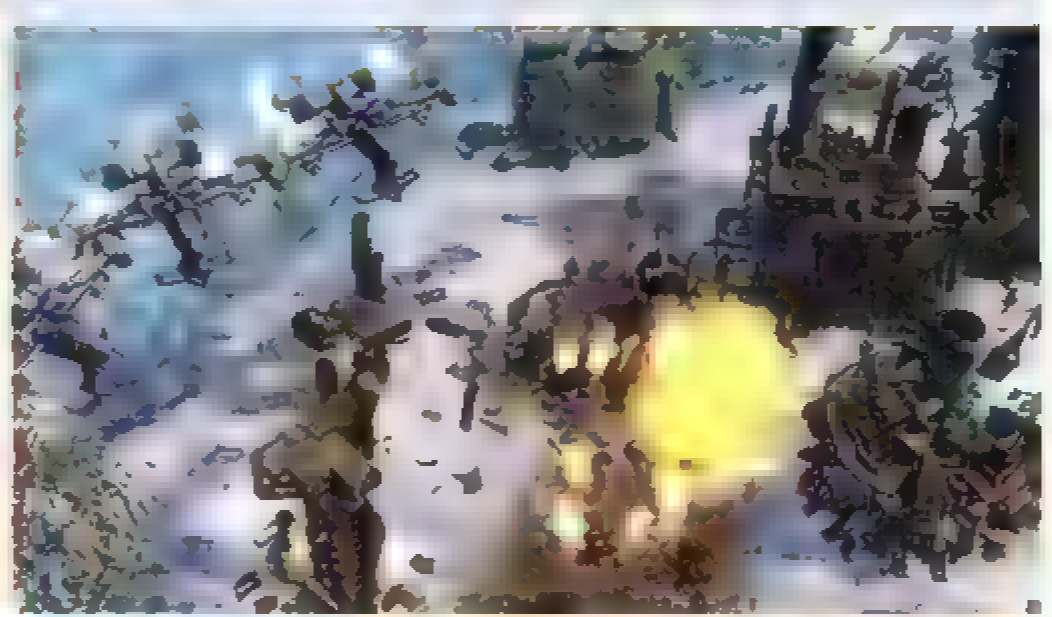


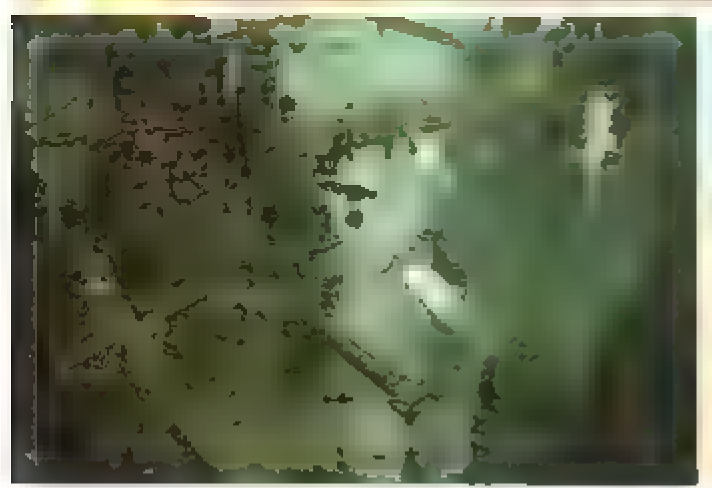
Brian Reynolds 布萊恩．雷諾斯

- 12年
- Big Huge Games公司總裁

- 曾經榮獲PC Gamer雜誌評選為25位遊戲之神之一
- 曾經主導了許多廣受歡迎的策略遊戲，其中包括了銷售超過百萬套的Civilization□II《文明帝國II》、Alpha Centauri《阿爾發新文明》，以及由Big Huge Games公司與微軟公司共同推出的新即時策略遊戲：The Rise of Nations《王國的興起》。
- 2000年2月，四位遊戲設計的資深老將聯手創立了Big Huge Game公司。











神鬼寓言：失落之章

Fable : The Lost Chapters

第二位出場的製作人是Tak Fung(馮德龍)，他出場時圍著一條黑色披風，手持骷髏權杖，頭戴天使光環，身後則跟隨小天使跟惡魔，特別凸顯遊戲裡的「善惡」特質。華裔的馮德龍比想像中的還要年輕，才25歲的他已經在Lionhead有四年的遊戲製作經驗，之前曾參與Xbox平台《神鬼寓言》的專案開發，而《神鬼寓言：失落之章》則是他負責的最新作品。雖然馮德龍剛出場時有點靦腆，但一坐到電腦前馬上變了個樣，熟練的開始展示遊戲。

馮德龍首先介紹遊戲的進行方式，遊戲一開始玩家就可以選擇天使或惡魔的方向，不同的方向將會引發不同的對話與結果，玩家的所作所為都將左右遊戲的劇情或進行方式。由現場看來，PC版在高解析度下的畫面的確比Xbox版漂亮許多，人物動作也十分精緻。

隨著遊戲的進行，馮德龍讀取了遊戲中期的進入，畫面中主角頭明顯的多出兩隻小角，臉上也多了些許邪惡之氣。馮德龍不斷強調PC版不但加入了更多的NPC、武器裝備、魔法招式與劇情，世界也比原Xbox版擴展了三分之一，並加了4個新的主線任務與11個支線任務，同時怪物的種類和強度也大幅提升，許多之前因為時效問題不得不放棄的創意，這次在改版時都儘可能的放了進來。加上操作介面為了對應滑鼠重新改版，更簡潔易懂，讓遊戲進行更加平順。因此就算玩家玩過Xbox版，也將會在這個遊戲裡獲得完全不同的樂趣。

此外玩家在遊戲裡可以找到「刺青師傅」為玩家刺上現成的刺青，這些刺青不但會影響外觀，還會對屬性有所影響。藉由PC平台的開放性，玩家甚至可以用自己的照片來貼在主角身上，這可是RPG中十分罕見的創舉。最後馮德龍還展示了一頂雞頭裝，讓主角帶著雞頭在村莊裡跑來跑去，並跳了一段滑稽的舞蹈，引來現場一陣笑聲。

雖然馮德龍的年紀與遊戲製作經驗比其他兩位製作人差了一大截，但在會後接受訪問時已經有大將之風，不時展現了他幽默風趣的一面。馮德龍畢業於英國劍橋大學電腦科學系，在學階段就已經開始在美商藝電打工，一畢業立刻加入Lionhead工作室，在這四年內曾經負責多項專案的開發工作。目前除了進行策略遊戲的開發外，未來也想嘗試角色扮演遊戲。

由於神鬼寓言裡的主角會從小到大不斷成長，當被問及再成長的過程是否有添加一些18禁的劇情或題材，馮德龍的回答是肯定的，不過當玩家做出這方面的行動時，也會受到對應的懲罰。馮德龍強調遊戲裡主角的所有動作都是由動畫師繪製出來，沒有用到任何的動作捕捉器，令人不得不佩服該公司在3D方面的先進技術。《神鬼寓言：失落之章》中文版已於在9月29日上市，預定售價1290元。



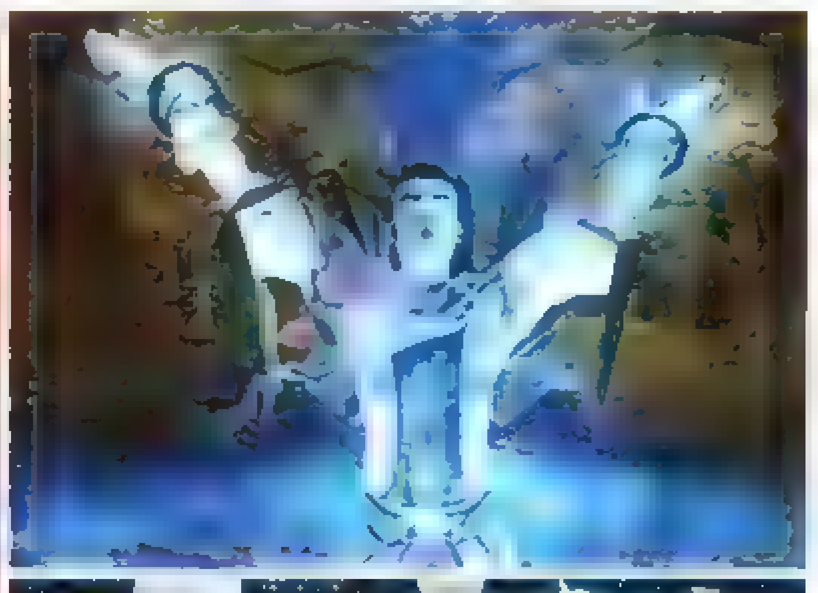
馮德龍 Tak Fung

★ Fable《神鬼寓言》

Fable : The Lost Chapters《神鬼寓言：失落之章》

年僅有25歲，卻已在Lionhead工作室中任職了四年之久，可算是資深的員工之畢業於英國劍橋大學電腦科學系，在學時期，曾經在Electronic Atrs美商藝電公司工讀了4個月，深深體會到遊戲程式開發是他的生平職志，於是他在畢業後立即加入了Lionhead工作室，並且負責多項專案的開發工作。







世紀帝國三

Age of Empire 3

最後登場的壓軸是《世紀帝國》系列的製作人《世紀帝國三》製作人 Bruce Shelley(布魯斯．謝利)，在製作人登場前主辦單位先播放了世紀帝國系列的回顧，包括　代和所有的資料片。接著邀請曾代表台灣參加《世紀帝國》系列世界大賽的知名選手曾政承、黃裕貴，以及《神話世紀》亞洲盃代表陳志誠上台接受主持人的訪問，談及三位職業玩家對於剛剛試玩《世紀帝國三》的心得。三位玩家雖然有點害羞，但還是對於《世紀帝國三》有很深的期待，比如陳志誠認為遊戲玩起來比較真實，讓他聯想起當年去歐洲比賽時，坐在飛機上俯瞰地面的那種情景，有一種可以達成夢想，征服世界的感覺。曾政承認為，遊戲在內政方面變得比較方便，感覺上跟二代比較接近，而隨機地圖方面雖然還是要靠運氣，但比以前還要公平，多人連線戰術也應該與二代差不多，將會以快攻取勝。而黃裕貴表示，三代不但簡化了內政系統讓遊戲更加容易上手，且由於增加了卡片與母城系統，讓可以使用的策略更加多元化，可以說是結合了過去每一代及《魔獸爭霸3》中立資源等的綜合體，因此爭奪中立資源將會是戰爭的關鍵，玩家也將更加聚焦在控兵與快攻上。

相較於其他兩位製作人，布魯斯的展示就比較含蓄，大部分都偏重在畫面的特效上。首先布魯斯展示了遊戲裡水面的效果，大家都知道，在遊戲中水的畫面是最難製作的，必須要半透明、反光、又要有自然的波動，而在現場展示畫面中看到的水，幾乎跟真的一樣，船開過去的時候甚至還會有波紋出現，引起所有人的一陣讚嘆。布魯斯甚至故意將畫面停留在一根浮木上，上面載著一隻載浮載沉的小烏龜，一旁還會有鴨子游泳，與偶爾躍到水面的魚。在岸上敵我雙方打的猛烈，砲彈會在彈跳幾下後掉落到水裡，而浮木上的小烏龜在受到砲擊的驚嚇後甚至會一起跳下去。布魯斯十分自豪的表示，諸如此類的畫面細節可以說在過去的即時戰略遊戲中從來沒有出現過，而他們做到了。

接下來布魯斯展示了一段攻入村莊的畫面，建築物的細節十分驚人，風車在被砲擊時會一片片損毀剝落，扇葉也會慢慢停止轉動。而隨著布魯斯展示各個國家的特色建築，包括巴黎的凱旋門，俄羅斯的克里姆林宮等，總共八個種族都有著不同的建築特色，而且每個種族說的都是他們自己的語言，可以想像製作團隊在這方面的用心。這次《世紀帝國三》所著墨的歷史是從西元1500年，哥倫布發現新大陸開始，到美國內戰爆發之前，也就是1850年結束，這段期間的美國新大陸幾乎都是殖民帝國的天下，因此製作小組這次摒棄了以往的時代升級系統，簡化了資源收集與進化方式，取而代之的是母城(Home City)系統，在該系統中，玩家所選擇的歐洲國家的首都將會成其征服新大陸的重要後援，因此玩家在殖民地的所作所為，都會為母城帶來經驗值並逐漸升級。布魯斯為此也親自示範了母城升級的畫面，並詳細解釋升級會為玩家帶來的影響。看來《世紀帝國》系列也準備向一般的即時戰略遊戲靠攏，盡量加快遊戲的節奏，讓玩家把心思放在戰鬥上，不用去煩惱繁瑣的內政與資源分配。

也因為這次的重點會在戰鬥上，因此布魯斯也展示了一場安排好的大會戰，你可以親眼看到人員受到砲擊後彈出著地的物理反應，讓人驚訝原來專門用在FPS的物理引擎 Havok可以在RTS上有這麼好的表現。布魯斯並在最後秀出遊戲中的中立種族－印地安人。這些印地安人總共有十二個部落，玩家可以跟不同的部落結盟，進行物資的交換跟物品的買賣。由於印地安人將會成為遊戲中影響成敗的關鍵，為此布魯斯今天特地一身印第安酋長的打扮，為了就是突顯印地安人在《世紀帝國三》的重要性。同樣的，在簽名會之後的獨家採訪裡我們也問了布魯斯幾個問題。首先布魯斯表示目前將全力放在《世紀帝國三》的宣傳工作上，還沒有下一個遊戲的開發計畫，比如網路遊戲等等。目前有兩個創作的團隊在嘗試不同的遊戲類型，到時會在看哪個團隊所製作出來的遊戲有潛力，就會將它商業化。他本人也感性的表示假如不考慮商業利益的話，他比較喜歡做一些有歷史考據的遊戲，二次世界大戰的相關遊戲等等，遊戲的規模不需要太大，比如一些區域上的小戰爭，玩家操作的部隊大概十到十五人左右。但凡事還是以商業考量優先。

在《世紀帝國三》開發的過程中，製作小組利用書籍、影片來收集各式各樣的資料，尤其是有關於建築物方面的書籍，因此他們幾乎跑遍了美國與墨西哥的各大圖書館，收集各種有關殖民地時代的歷史與建築，將這些資料一一放入遊戲裡面。而電影方面比如梅爾吉勃遜(Mel Gibson)所主演的決戰時刻(Patriot)，裡面有很多當時的戰爭場景，也是他們重要的參考依據。而《世紀帝國三》的八個國家中，布魯斯最喜歡英國，因為遊戲的關係，他有機會回溯自己的家譜，發現祖先是由英國過來的，從中得知了許多讓他感動的歷史，也因此在選用英國進行遊戲時，他會特別有感情。當然，他也最喜歡使用英國才有，一種類似手榴彈的武器來對付敵人。布魯斯希望玩家多放一些心思在《世紀帝國三》經濟上的細節，仔細體會製作人員在遊戲平衡方面的用心。《世紀帝國三》中文版預定在10月29日正式上架。



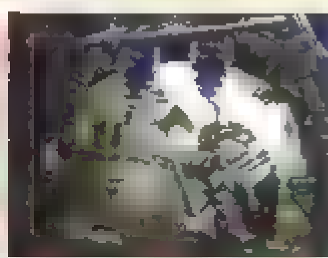
Bruce Shelley 布魯斯．謝利

★資歷　25年

★現任：Ensemble Studios 全效工作室資深遊戲設計師

- 自1980年開始設計紙牌和棋弈遊戲。
- 曾任職於Microprose公司，當時就因為與席德．梅爾 Sid Meier 一起合作開發Railroad Tycoon《火車大亨》以及Civilization《文明帝國》而聞名遊戲界。
- 參與《世紀帝國》系列遊戲的開發。







2004年WCG世界盃 魔獸爭霸3冠軍

英特爾為了宣傳「遊戲玩家的最佳選擇－英特爾平台」的活動，特別邀請了2004年WCG《魔獸爭霸3》冠軍得主Manuel Schenkhuizen(Grubby)赴亞洲進行巡迴訪問。台灣為Grubby亞洲之行的首站，將與今年的WCG台灣區國手選拔總決賽冠軍隊伍可偉進行友誼賽，並將與遊戲迷近距離分享他的遊戲體驗。本小編很榮幸地受主辦單位邀請，對Grubby進行專訪，底下讓我們來看看專訪內容：

Grubby專訪

Grubby第一次來台灣，請問對台灣的印象如何？

雖然來的時間很短暫，但對於台灣印象還不錯，也很高興可以看到很多魔獸玩家在現場。

請問Grubby最擅長的種族是？

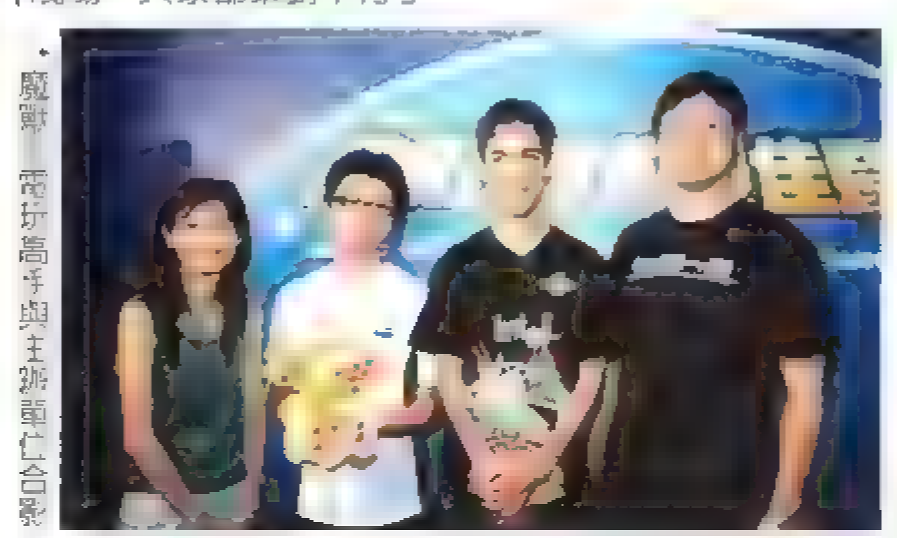
我最擅長的是半獸人(Orcs)，因為這是我最喜愛的種族，在我看來，Orcs的戰術並不只有單純快攻擊，可以延伸出各種戰術，讓我可以思考玩出不同的戰術，順便一提，我第二喜歡的種族是人類(Humans)。

平常練習的時候，請問Grubby都是以玩Orcs為主嗎？

基本上，我四個種族都會去練習，因為要玩過其他種族，才能進而了解他的戰術應用及策略，這樣會對我在跟其他種族對戰的時候，更容易預測他們接下來的發展。

請問Grubby你平常遊玩的大約會花多少時間？

不一定，看接下來是否有比賽，不過曾經跟我4 Kings的隊友們，一起大戰了18小時…笑，最後面的幾場，大家都累到不行了。



魔獸電玩高手與主辦單位合影

接下來就是WCG了，請問Grubby你要如何準備接下來的賽事？

首先，賽事一個月前，就要先研究可能會遇到對手的戰術，進而模擬對手戰法，來適應各種不同的狀況，重要的是兩個禮拜前，每天整天的練習來維持自己的遊戲感覺。

請問Grubby你認為誰是自己最大的對手呢？

我想是我自己，因為我自己出賽前，都會給自己一個認定標準，如果比賽當日可以達到自己認定的標準，我相信自己就可以過關斬將，反之，如果達不到認定標準，我相信自己就會敗下陣來。

現在電玩行業這麼發達，請問Grubby你對把電玩當作事業有何看法？

因為我從小就在玩電玩了，如今可以把它當作一個事業，還可以賺到錢，我真的很高興，尤其很榮幸地還可以出國看看新世界與認識更多的朋友，不過自己知道想在繼續在電玩界中是件不容易做到的事，所以自己有兼顧到學業，今年2005年秋天將進入大學攻讀英國文化與文學。所以想給也想朝職業玩家的玩家們一個建議，除了玩遊戲之外，還得兼顧好學業比較好。

請問Grubby的未來展望為何？

當然還是希望自己可以成為職業玩家，以當作一名優秀的職業玩家為目標，不過前提我還是不會荒廢學業，也會把學業顧好的。

祝你能成為一名優秀的職業玩家

謝謝！

Grubby個人小檔案



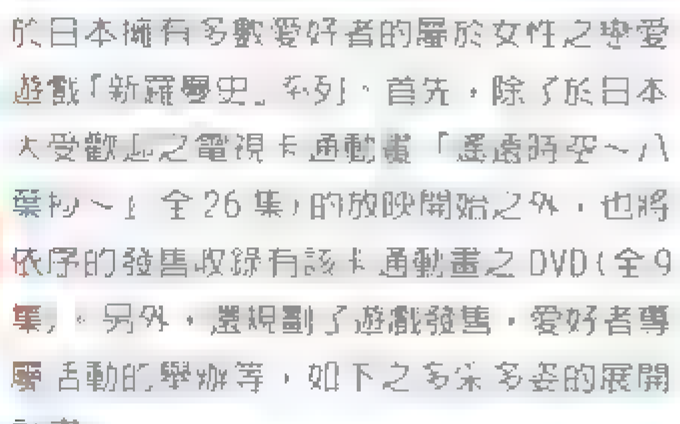
本名：Manuel Schenkhuizen
年齡：1[illegible]
職業：[illegible]
居住城市：Utrecht
所屬隊伍：4 Kings

終於等到了！遙遠時空～遙かなる時空の中で

台灣光榮的第一款戀愛遊戲正式進入台灣

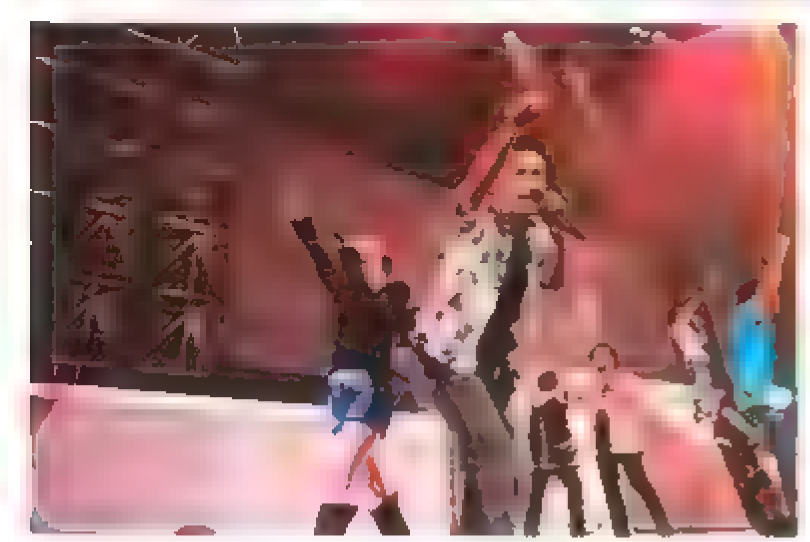


株式會社光榮的台灣當地法人之台灣光榮，將於台灣以多媒體方式正式的展開於日本擁有多數愛好者的屬於女性之戀愛遊戲「新羅曼史」系列。首先，除了於日本大受歡迎之電視卡通動畫「遙遠時空～八葉抄～」全26集」的放映開始之外，也將依序的發售收錄有該卡通動畫之DVD（全9集）。另外，還規劃了遊戲發售，愛好者專屬活動的舉辦等，如下之多采多姿的展開計畫。



2005年10月	DVD「遙遠時空～八葉抄～」開始發售
2005年11月	2005年11月 PC版「遙遠時空2」發售
2005年12月	2005年12月 電視卡通動畫「遙遠時空～八葉抄～」開始播放
2006年以後	2006年以後：其他「新羅曼史遊戲」之發售

預定於11月發售的PC版《遙遠時空2》採用卡通動畫《遙遠時空～八葉抄～》之原班人馬配音聲優，更增登場角色的魅力。除了遊戲內容之外，豪華的聲優陣容更為其增添魅力。此次的臺灣展開，起用了人氣搖滾樂團「熾虹」的主唱阿祥以及新銳人氣模特兒劉又年，以創造魅力洋溢的角色。（敬請期待下期的深入報導）



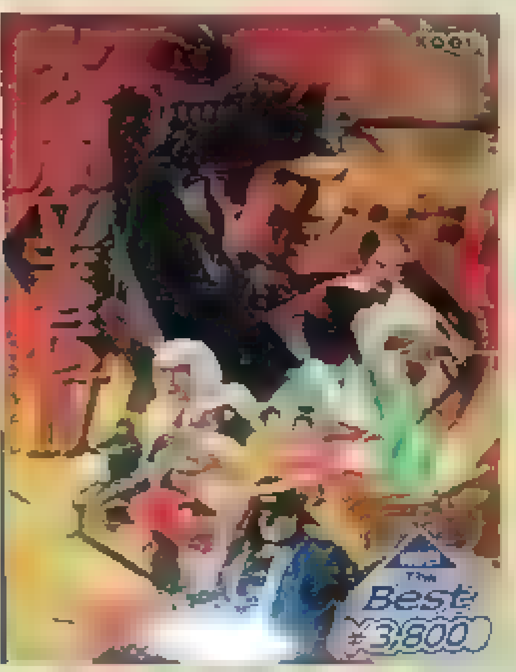


光榮經典遊戲復刻版上市囉！

由於相當多的玩家們紛紛來電建議，希望光榮公司重新銷售多年前的暢銷遊戲大作，因此經過臺灣光榮向總公司極力爭取之下，可望於今年重新製作推出如《大航海時代4》合輯、《三國志VIII》及《太閤立志傳IV》等名作之特價版。臺灣光榮表示，特價版售價可望以超平價格回饋更多臺灣地區的玩家，以感謝玩家們多年來的支持！







奇幻又可愛的大富翁遊戲

神奇 GOGO 大富翁

北研三組繼青春學園後 又一全新力作！

是的，正如遊戲名稱，這是一款大富翁類型的遊戲。玩法如同大富翁般容易上手，但是在遊戲的內容上，卻有相當大的創新。首先是在人物的選角，清一色的採用超 Q 的美少女們登場。外貌有的清純、有的艷麗、有的可愛，讓玩家能夠依自己的喜好來選擇自己喜歡的美人兒。再來是在地圖方面，共有八張地圖，分別以五種不同的風格呈現給玩家。讓玩家在每玩一個關卡，等於是經歷了一場小小的旅行。看看不同的風景，搭配宜人的音樂，輕輕鬆鬆享受遊戲的時刻。最重要的當然是遊戲的內容了。如果只是單純的買地建屋那就不夠看囉，製作小組特別加入了「請神養鬼」的功能，讓玩家依角色的立場不同，將神明或小鬼供請到自己的房屋內，為自己的房屋增加吸靈的能力，壯大自己的勢力。另外路旁的「NPC 的房舍」，只要想辦法將它拉攏成為自己的「祭壇」，再放上特殊的「結界」，到時候，走到這裏的對手就必須受結界所牽制了！特別的還不只如此，遊戲中還有五隻可愛的「召喚獸」讓玩家召喚。每隻召喚獸的能力都不相同，唯一相同的地方，就是它們會緊緊的跟在召喚它出來的主人身邊，用自己的能力及有限的生命為主人抵擋災害、或廣施恩澤。當然，也有召喚獸是專門出來搗蛋的。但看它那麼可愛的模樣，亦步亦趨的跟著你，真是叫人又愛又恨啊！遊戲中還有許多的卡片、事件以及小遊戲摻雜其中，豐富的遊戲內容，您絕對不失望的！喜歡大富翁遊戲的玩家們，敬請拭目以待吧！

妙妙
人類代表之一

主修的是白魔法，對各種法術皆有涉獵，但無一精通。擅長使用的特技為召喚召喚獸！



小倩
靈界代表之一

千年的狐仙，最喜歡使用媚惑，讓男男女女都臣服於她腳下。

飛比
召喚獸之一

有飛比的保護，每回合結束都可以獲得額外的靈氣喔！



小遊戲雙人怪獸 PK 賽，先猜拳決勝負，贏的人……

花花公子
名模派對



國際中文版



9月23日
粉嫩上市



利用名模經營您的出版王國



在女人堆裡豐富您的美滿生活





邀請各界名流參加時尚派對

拆開包裝就可獲得
PLAYBOY
原廠時尚精品眼鏡、系列鋼珠筆
等超值優惠券喔



利用賺得的財富享受美麗人生















內含包包有獎超值虛擬寶物【召喚寶石】！另有【神鬼召喚福袋】，
【包裝內含30天無限暢遊序號，請於2007年12月31日前完成儲值，虛擬寶物請於2005年12月31日前領取完畢，逾期無效。】
神鬼交鋒
召喚深藏亂世中的無限神秘力量！
神鬼召喚包 NT 499元
等多項好禮，好運贈送！
體驗傳說中最不可思議的魅力，神鬼召喚包稱霸上市！
群雄爭霸
三國群英傳 ONLINE
www.gameflier.com
遊戲新幹線®
智冠科技股份有限公司
宇峻奧汀
●遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考 ●全省各大超商、3C通路皆有販售


工人物語V
帝王之路
國際中文版
9月23日全台同步上市
一步一腳印 開創您的中古世紀奇蹟
THE SETTLERS
HERITAGE OF KINGS
中古歐洲精緻3D寫實重現
開發資源生產仰賴小小工人
研發氣候系統 一舉殲滅敵方
六種全新英雄為您開疆闢土
tinCat.
MOBILE VERSION
UBISOFT



www.gameflier.com
線上嘉年華
GF Station Online Carnival
要你月玩愈High
服務台
由遊戲新幹線主辦的「GF線上嘉年華」將在萬聖節起於GF入口網站熱鬧登場，活動期間只要通過旗下各線上遊戲變身的FLASH小遊戲考驗，遊戲虛寶、GF一萬點、雙人香港迪士尼、Joybook筆記型電腦 等百萬獎品週週送，上千份琳瑯滿目的贈品讓您不必出門就可以E回家哦！
活動時間 10/31~11/27
活動詳情請至GF官網查詢
網址 http://www.gameflier.com/
GF 遊戲知識+
特別情報
【GF遊戲知識+】現身嘉年華
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司

迅雷先鋒4

SWAT4 國際中文版





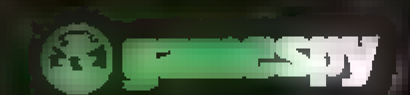
殲龍行動 全面攻堅

10月8日全面上市

SIERRA







unalis 松崗



AGE of EMPIRES III 世紀帝國III

顛覆歷史 體驗全新世紀

全新特色 開創全新的世紀王朝

GAME INFO

代理發行 台灣微軟
遊戲類型 策略
語言版本 中文

記憶體
硬 碟
顯示卡
光碟機 倍速以上
音效卡 相容 音效卡

網 址

不同於以往的家園 城市升級制



在《世紀帝國III》中玩家不再是扮演一個或多個領導者，而是以一個新的殖民城市為出發點，在選擇了自己所喜愛的國家後，玩家就可以創造一個屬於自己的家園城市。一開始城市的等級都是從零級開始，而隨著玩家們不斷的戰鬥，家園城市會獲得升級所需的經驗值，無論是採集資源、擊敗對手、殺死敵人或摧毀對方建築都會獲得一定的經驗值，所以不斷的戰鬥和敵人作戰，才是讓城市成長的最好方式。

創新科技卡片 豐富遊戲世界

卡片研發

在《世紀帝國III》中城市可以因為戰鬥而升級，當城市升一級時，同時也會給予玩家一點的科技點讓玩家能在城市科技樹中選擇想要的科技卡片，科技樹發展共分軍事、貿易、海港、生產和財政五大類共七十多種科技，每獲得一張科技卡片可以就可以取得在戰鬥中的特殊能力或是要求本國增援的能力。而玩家也可藉著將點數力加在不同的科技上而創造出獨特的城市能力，進而在戰鬥時利用城市能力優勢壓倒對手。



卡片組合

在《世紀帝國III》中，有個全新的「DECK功能」設計，也就是玩家在進入每場戰鬥前都必須選好自己在戰場所需的卡片，而科技卡片會隨著遊戲設定來應用在戰鬥中的每個時代，玩家可以選擇要在那一時期加強某一項城市能力或是呼叫增援部隊，前面有提到遊戲中家園城市可開發的科技卡片有七十多種，然而，在DECK的卡片組合中玩家們所能應用的卡片只有二十張，所以挑選最好的卡片組合，可以讓玩家在對戰中取得相當大的優勢。



資源採集設計的 革新



貿易站

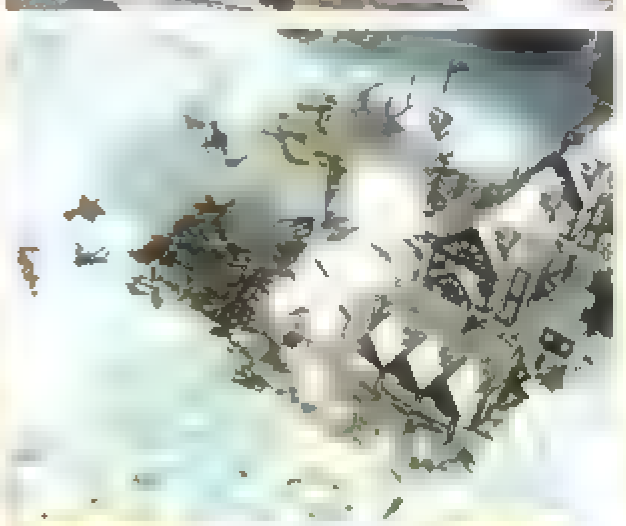
在《世紀帝國III》最重要的新功能就是貿易站的建立，在貿易站中可以取得金子、木頭、食物以及經驗值四種資源，一個貿易站只能取得一種資源，玩家可以依需求需要來決定要取得何種資源。此外，貿易站可以隨著時代的升級而升級運輸工具，到了後期更是各種資源的重要來源，相信未來貿易站在對戰中將會成為兵家必爭之地，而如何保住易攻難守的貿易站也考驗著戰略高手的戰場功力。

《世紀帝國三》界面說明

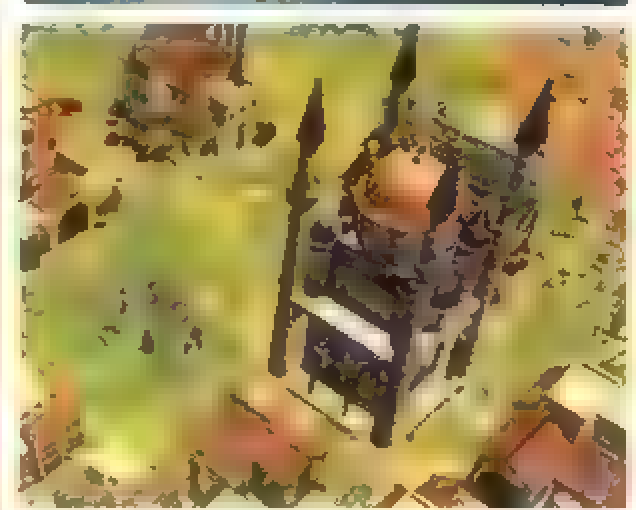


HOME CITY（主城）
隨著你在遊戲裡等級的提升，主城將逐漸擴大，這裡的主城畫面也會跟著越來越繁華
The Falcon Company
LEVEL BASICS（基本等級）
顯示目前的時代、主城等級以及目前已取得的經驗值
II: Colonial Age
Level 1
XP 1974
The Market Place
Economic units
TECH TREE BRANCHES（科技樹的分項）
新世界貿易公司
黃金塔
大教堂
製造工廠
碼頭
0
獲得新紙牌
XP BAR（經驗值顯示棒）
RESOURCES（資源）
168 / 170
15434
12187
275
20
TECH TREE BRANCHE（科技樹的分項之一）
MINIMAP（迷你地圖）









精緻的畫面

進入《世紀帝國III》的選單，玩家們會立刻發現畫面相當精緻且生動，選單畫面中的背景城市裡都有栩栩如生的人物或車子在移動，遊戲中每個國家的建築及部隊單位都是依據當時各國的民族風格來設計，各具特色。此外，遊戲場景生動鮮明，光影效果逼真，而且具有柔和的線條與景深，使人彷彿置身北美大草原一般。場景中的海浪、水波、天氣的變化以及風吹樹動的畫面給人的感覺都相當的真實，就如同在看一個縮小的地球一般。



異星獵物

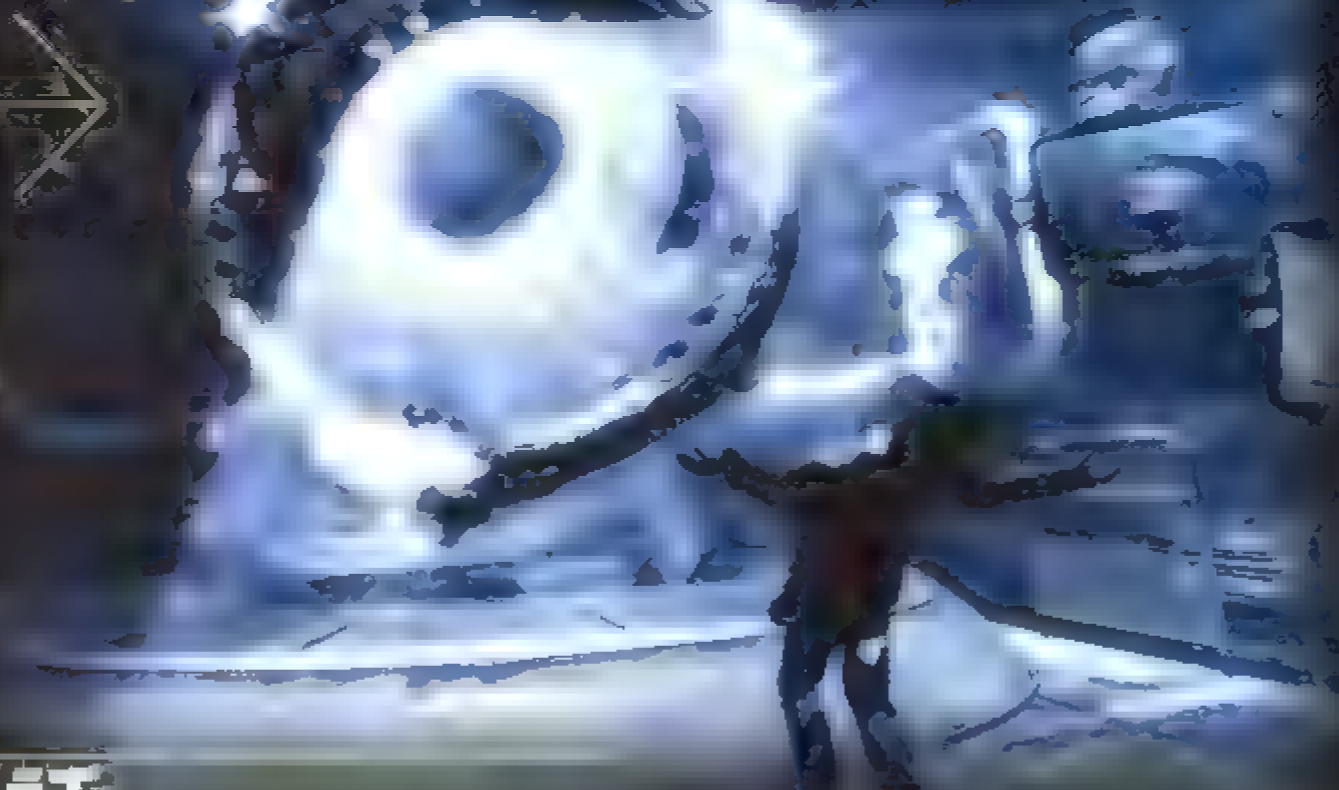
預定上市 2006年3月1日

撰稿作家：魯夫子　製作公司：Human Head Studios　發行公司：2K Games　遊戲類型：第一人稱射擊

毋庸置疑，《DOOM》系列不但是第一人稱動作遊戲的始作俑者，同時一直以來這一系列亦同樣代表著這一類型遊戲的最高水準，每有續集上市便會有一大批的仿傚跟進者試圖分得一杯羹；而各電玩公司使用DOOM系列引擎的各式遊戲亦是數之不盡，且其中不乏出類拔萃之作。《DOOM 3》上市已有相當日子，使用其引擎的作品亦不在少數，今次魯夫子要為大家介紹的就是這樣一款作品，不過它的火爆程度與DOOM相比卻是有過之而無不及。Human Head Studios公司結合3D Realms數年磨一劍，誓要在動作遊戲界揚名立萬的力作《Prey》（譯：異星獵物）。其實《Prey》在幾年前已由3D Realms進行了開發製作，只是出於種種不為外人所知的原因一直未能完成，後改由業界新人Human Head Studios接手，在前者的監督下繼續此一遊戲的研發工作。數年過去，又因轉手換人，使得《Prey》與開發初期的理念已大不相同，且要我們看一看此作到底有何過人之處。

顛覆傳統射擊遊戲，改變你的遊戲習慣

一般說到動作遊戲，玩家便會想到如《DOOM》這種在長廊中不斷跑動，除了自己之外一律格殺勿論的傳統遊戲方式。不過，在《Prey》裡，玩家的這一習慣就得好好改一改了。從原廠公司釋出的資料來看，《Prey》似乎有完全顛覆傳統射擊遊戲之意，與《DOOM》一樣，《Prey》的遊戲背景亦同樣是架構在科幻之上，只不過比前者更甚的是，《Prey》的玩家不僅要在地球上與那些來自外太空的生物展開殊死戰，同時亦有機會到外太空體驗異星風采，實際上遊戲中的玩家會為異形綁架到外太空，因而絕大部份的遊戲時間會在外太空度過，在這裡玩家將體會並適應失重的感覺，因為幾乎整個遊戲都要在這種情況下來完成。可想而知，飛簷走壁甚至是倒掛在屋頂之上進行各種跑動，這些在遊戲中可謂司空見慣，且均是些人盡可為的「正常」舉動，並不需要玩家擁有任何特異功能便可將這些動作演繹得爐火純青，喜歡在太空上一展身手的玩家對這款遊戲一定不能放過。

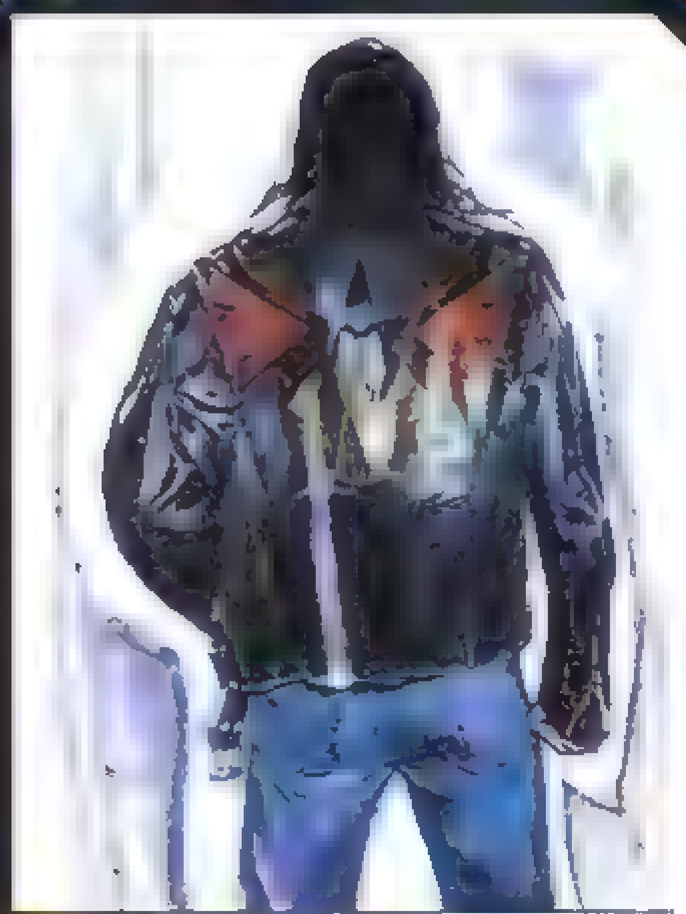


外星人透過太空船射出的光束來將人類吸入船內進行俘虜

對於眾多的外星人來說，人類一直是相當爽口的食物，同時也是各種科學實驗中可愛的小白鼠，有鑒於此，相當一批地球上的人類都會為其綁架擄掠成為他們的食物或是實驗品。

結合印第安神話及外太空科幻的故事背景

說回到遊戲故事上來，玩家在《Prey》中扮演的是一個叫作Tommy的切羅基族原住民，他本是一家汽車維修站的普通機械技師，生活安定平淡。一日，Tommy在完成一維修工作返回時又接到一奧克拉荷馬州的維修預約，該地正是Tommy的女友Jenny生活居住之地，因而Tommy欣然前往。而相當不幸的是，Tommy的女友Jenny卻為外星人給擄掠了，這不但改變了他自己的一生，同時Tommy的人生自此而來了個一百八十度急轉彎，原本庸庸碌碌的他一下子將自身的潛能激發到了極點，在其體內沉寂多時的那些與生俱來的印地安人所擁有的超自然能力瞬間如火山般噴發，Tommy亦便由普通的修理工轉成了一個民族乃至地球英雄，擺在他面前的任務不只是要拯救女友、自身，甚至全人類的命運均懸於其手。雖說遊戲的故事乃採以科幻背景，但其內容應該說是相當的嚴肅，甚至有些灰暗，遊戲中隨處可見切羅基民族神話的影子，如獻祭、雙精及靈魂等該民族的傳統神話主題都會隨著故事的發展而一一展現在玩家面前，且這些傳統的東西並非僅是為了畫面或是故事上的異類般的嘩眾取寵，而是會深深滲入到故事主角乃至玩家的情感領域當中，而與玩家融合為一這整體，這與一般救美類的遊戲故事有著本質上的區別。甚至就是外星人本身，玩家亦不能直接界判他的善惡，因為每一種生物都有其特定的生活方式及軌跡，其在地球上的一切行為亦不過僅是為了自身的發展及需要，況且就算我們常規下的善惡標準來評判的話，亦不可能所有的外星人都是臭名昭著的「禍種」。



男主角Tommy

Tommy這個人可算是一個一心想過平淡生活的小人物，胸中並無甚大志，甚至對家族傳下來的一點遺產乃至幾個仍在世的家庭成員均不太感興趣或是缺乏關照，Tommy一心所想的不外乎就是與女友Jenny攜手齊老，平平淡淡的過一輩子。然而由於種種原因，當然最主要的原因還是為了更好的生活，使得Tommy在外星人的到來之前，一直都在疲於工作。

地球人可分為食物及實驗品兩大類

《Prey》的故事起自美國奧克拉荷馬州，隨後由於主角及其女友遭到外星人的綁架而將故事的場景轉換到了太空船及外太空之上，且大部份的遊戲時間會在後兩個場景中進行，其中尤以太空船最為主要。這個稱為Dyson Sphere的巨型太空船，實際上就是外星人的一個移動生活空間，船上遍斥異形惡魔。對於地球上的人類而言，Dyson Sphere根本就是一切災難的根源，因為這個外星人在地球上賴以活動生活的空間正是對地球人採取一系列綁架活動的基地。外星人對地球人就好像是農人對稻穀的收割一樣，富有成就感且不會浪費一顆果實，一旦人類為其制服並運入船內，外星人便會對其進行分類，或是當作食物或是用於遺傳學方面的研究，一切均井然有序，而被俘的地球人便僅能受這些長得類似爬行動物、卻又擁有人類所不具備的高科技的異形任意驅使，而無任何反抗的能力。對於這些外星人而言，其所做的一切亦不過是探求環宇生物的奧秘及維護自身的生命所需，但對於地球人來說，這一太空飛船儼然就是奴隸實驗室無異。除了一部份人用以掌控飛船外，其餘大部份異形的工作基本上都是在監視被俘的人類，這也就是說，當Tommy等人被捉到船上後，會有一些異形專司負責看管Tommy的工作。而與人類社會相似的是異形中間同樣亦存在有善惡，雖然從絕大意義上來說大多數的異形應該是人類的敵人，對人類採敵對態度，但其中亦不乏有中立甚至願意嘗試幫助人類者，這個也並非全都出於本性，實際上異形當中亦有不少是似Tommy這樣的俘虜，被迫聽命於異形者，這些人當然不可能真正與征服者同德同心，若能獲得這些人的幫助，將可使玩家在遊戲中獲利良多。

這種大頭巨齒的異形一看就是頭腦簡單四肢發達的代表，不過看牠這樣子也不好對付。

飛簷走壁！倒掛金勾！無重力狀態下攻擊更超卓

遊戲中，玩家是藉著一種稱為傳輸口(Transport Portal)的設施來往返於各區域之間的，當然，不但是玩家自己，遊戲中的敵人亦同樣藉助這些設施來擴展自身，玩家行蹤一旦為異形所發現，便會派遣源源不絕的援兵經傳輸口湧向玩家所在地。在每一不同環境中，Tommy均可依據自己的習慣規則來進行遊戲，在遊戲中的某些環境中，地心吸引力有可能隨時會發生改變，主角便可使用自身或是環境的優勢來進行戰鬥，比如失重時可飛身上牆，在天花板上飄飛攻敵，而在重力恢復正常時更可利用早已習慣的各種方式進行戰鬥或躲藏。應該說，重力也就是地心吸引力在整個遊戲過程中的重要性有著相當的比重，這也是其他遊戲所不具備的東西，乃玩家在遊戲的探險過程中相當奇特的經歷。就拿玩家最主要的活動地點太空船來講，其雖是來自無引力的外星球，但船體本身為適應在外太空航行所需，船上仍配備有基於重力科技的裝備，也就是說透過這些儀器角色可以將重力效果打開或關閉，在某些區域，如：地板、牆、天花板等，船體會以發光的方式來標明此處存在有地心吸引力，在此區域內便不會有失重的情況發生，玩家大可依平時習慣的方式來與那些處在失重狀態飄來飄去的異形展開戰鬥。

善用地形才是致勝的關鍵

在《Prey》中


聞所未聞、見所未見的外星武器

收起您的憐憫之心，這孩子已經被太空鬼魂附身了！

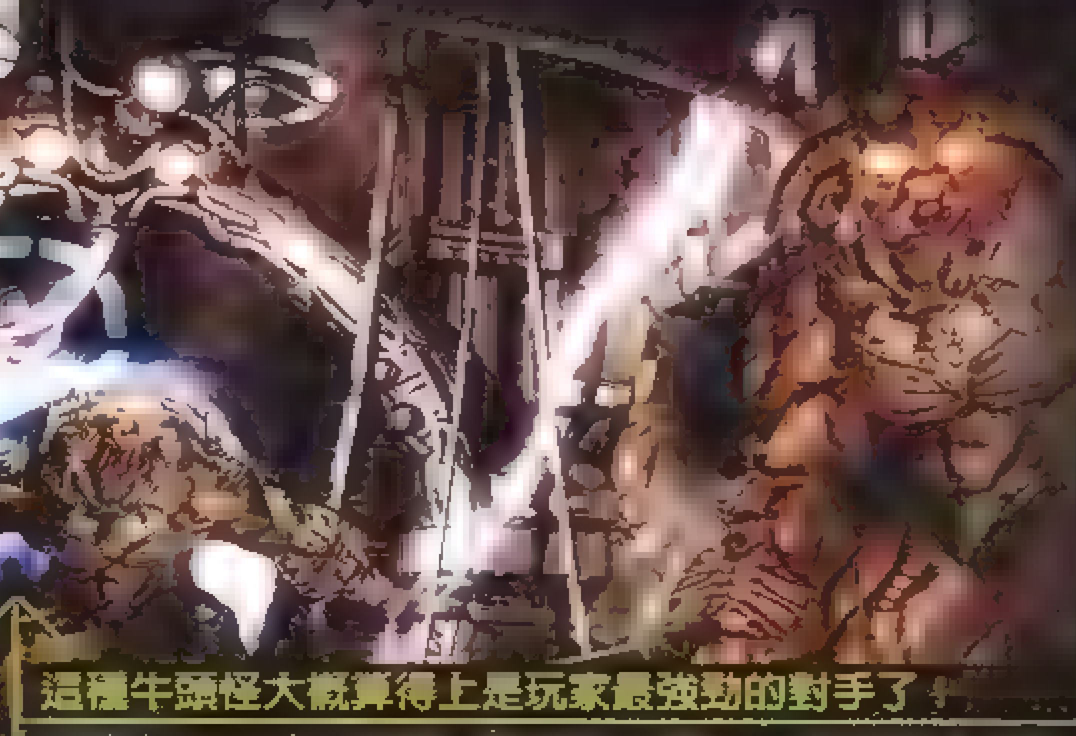
對於Tommy來說，要想在這艘超出航空母艦數倍的太空船上殺出一條血路，並成功將自己及女友解救出來實在不容樂觀，不要說飛船龐大出路難尋，就是想從那些數之不盡的各種異形手下逃生就幾乎是不太可能的事，單打獨鬥在遊戲中也都幾乎是不可能的事，玩家每次面對的都是一整批的敵人。遊戲中，Tommy最主要的一類對手便是一種稱為幽靈的太空鬼魂，這是一種無視快速在飛船中穿梭的異形鬼怪，如有需要便可迅速進入活體生物體內，被佔據的生物體則失去意識能力，一切行動均由幽靈所支配，直到幽靈死去，而其所佔據的肉身亦會隨之而失去生命。幽靈既可以佔據同伴異形的身體，也可以進入到人類小孩的肉體，但對人類成年人則基本上是無能為力，所以玩家並不必要擔心幽靈會佔據自己的身體。幽靈佔據人身的情形非常恐怖，原本活潑可愛的小孩眼睛會變成血紅且發出攝目光芒，牙齒亦會暴長出來，宛如吸血鬼一般。對於已為幽靈附體的小孩，玩家不可有絲毫憐憫之心，因人類一經附體，實際上便已然死去，留下的不過是一個軀殼而已，玩家不單救不了目標反而會失去防衛自身的機會，而為自身安全造成嚴重威脅。Tommy的最終目的雖是將自己及女友自外星人手中解救出來，但作為人類英雄，所有人類的安全玩家均不可忽視，所以一旦見到被俘同伴均要設法保護，對於成人來說相對要容易些，可兒童就要費神不少了，因為其隨時都有為幽靈附身的可能。對於一般人來說，要想看到似幽靈這般的無形鬼怪根本是不可能的事情，但對於那些與神靈世界有聯繫的人來說就是另一回事了。

幽靈只能附身人類小孩的肉體

Tommy與另外兩個貌似無辜的小孩出現在畫面上，但隨即其中一個小孩突然抓狂，與另一人做起不可想像的異常猛烈進攻，將其撕扯為碎片，內臟散於畫面，場情噁心異常，這種情況下神經稍微脆弱一點的玩家可能都無法再堅持下去，不如乾脆自己上前拼鬥來得乾淨利落一些。

印第安人的超自然力量

本來Tommy在出事前也沒發現自己有這樣的能力，但隨著其在太空船上的冒險，其體內固有的與精神世界溝通的能力激發了出來，且玩家會遊戲中進行一次精神領域的旅程，那是個與奧克拉荷馬州極為相似的地方，滿是灰塵、礁石的沙漠，Tommy將會遇到他故去的祖父，並自其身上習得神秘的精神能力，其中，Tommy最先習得的是一個稱為「精神漫步」(Spirit Walking)的能力，此能力可使玩家的精神脫離自己的身體，來到體外進行精神之旅。精神漫步的使用有著嚴格的時間限制，但在這種形式下玩家卻可以見到平時所無法見到的景象，比如幽靈在此便無可遁形，玩家在可在此伺機對其發起攻擊，再如，玩家也可以穿過鎖著門，觸著位於門內的開關來打開門，以便自己的肉身稍後能進入室內等等。再有，精神漫步也可以附帶帶給Tommy一些潛行的能力，此時玩家不會發出任何響聲也更難為敵人所偵測，在遊戲的初期，玩家亦可以得到一個功能相當強大的弓箭，可以在很遠的地方取下敵人的首級。



這種牛頭怪大概算得上是玩家最強勁的對手了！

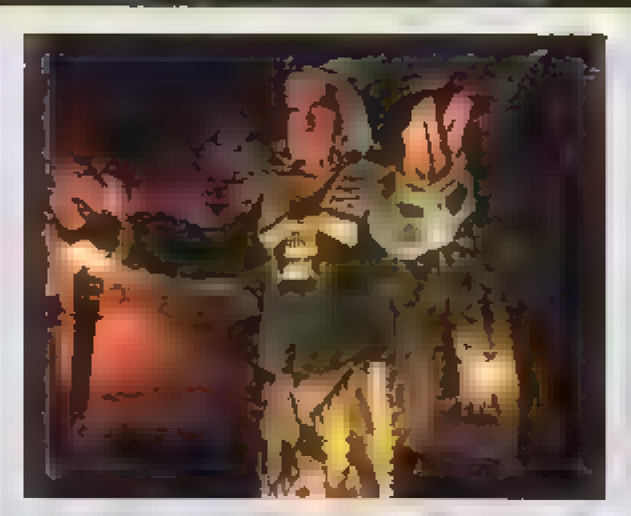
在遊戲中，敵人的分工相當明確，某些會專司看管俘虜、有些會充當守衛，還有一些會擔當類似工人的角色，在飛船內修修補補，異形雖是各司己職，可一旦發生危險，所有人又馬上會變成狂暴兇猛的戰士，為維護其不為外人所知的理念他們絕不在意犧牲自己。

精神漫步

精神漫步這一能力在遊戲中極為有用，但在使用上卻頗受[illegible]且次數有限，但隨著遊戲的進行玩家對精神能力駕馭的熟練，所能控制的時間亦會逐漸變長，而運用的範圍亦是越來越[illegible]，比如隔著[illegible]及[illegible]敵人等都可派上用場。

畫面右邊飛起的就是玩家的最好幫手－魔爪

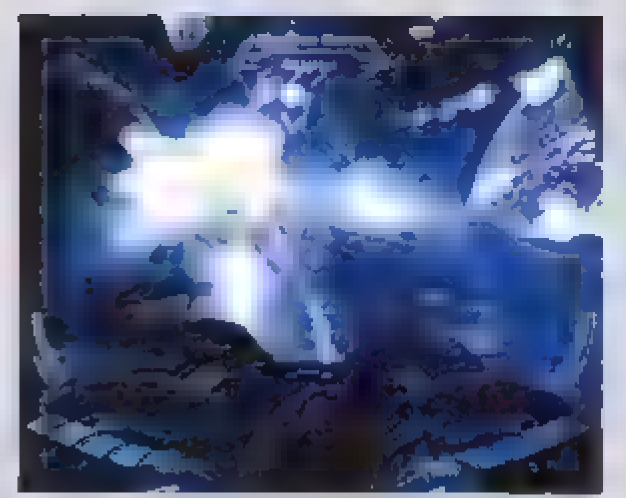
Tommy會多次展開精神世界的旅程，自祖父身上習得多種精神力量及其他幫助，比如在稍後的一次旅程中，他還可以自經神世界帶回一個得力幫手，一隻叫作「魔爪」的神鷹，利用牠來開啟開關、飛越不能穿過的陷阱等等，給玩家的旅程帶來相當大的幫助及樂趣



主角Tommy的祖父，隨著遊戲的進行，祖父會傳給Tommy很多印第安人獨有的超自然力量







[illegible]

隨著遊戲的進行，Tommy還可以習得進攻性的精神力量，關於這些與精神有關的能力目前設計公司對外所披露的尚不全面，據目前所知，Tommy還會習得一種相當有用稱為「死亡漫步」（Death Walking）的能力，當玩家使用死亡漫步時，Tommy會以靈魂出竅的形式站在來世的某一處，在其周圍環繞著無數靈魂，需要他用手中的弓箭將其射下，在規定的時間結束後，玩家腳下的漩子便會將玩家送回到真實世界，而玩家重生後的HP要視玩家在規定時間內射殺的靈魂而定，射殺的愈多，HP亦便愈高，應該說Human Head及3D Realms死亡漫步這一設定對玩家來講是相當友善的，玩家再也不用忍受掛掉後重新開始的累積，且在《Prey》的PC及XBOX 360的兩個版本中，均採用了這一設定。

死亡漫步

[illegible]

另外，還有一種稱為「牆頭漫步」（Wall Walking）的能力，可想而知是可以令玩家在牆上如履平川，因遊戲中的牆壁相當多，相信這一能力的應用亦不在少數，除卻超自然能力及各式武器的應用，玩家在遊戲中也有機會駕駛到外星小型飛船來進行戰鬥，實際上玩家若想逃離太空船亦必須依靠這些小型飛船才能完成，這種飛船乃外星人用於探測之用，非常容易操控，只要一隻手就完全可以解決問題了，而另一隻手則可以用來操控武器，該飛船配有威力強大的鐳射加農砲，可以輕易將其他飛船毀於一旦，一般來說，玩家可以在靠近艙口的船塢中找到這些可供駕駛的飛船。

後 記

《Prey》乃採用《DOOM 3》的遊戲引擎，並對之加以大幅修改以符合自身的需要，比如玩過《DOOM 3》的玩家應該都有所注意，單就個體角色的表現來說，《DOOM 3》的畫面好的真是沒話說，可一旦在同一畫面出現大量人物後，為維持遊戲的流暢度，設計公司做了一些動態調整，使得整體畫面就不似單人畫面那樣細緻耐看，《Prey》正是針對於這一不足給予相應調整增強，另對其他許多細小枝節上的表現亦做出大大小小無以計數的改動。應該說，《Prey》的視覺表現相較《DOOM 3》只高不低，且與市面任何一款遊戲相比，均不遜色。除了故事性極強的單機模式外，《Prey》亦同樣計畫加入多種類型的多人連線模式。相信明年隨著《Prey》的上市，又會掀起一股動作遊戲的風潮。

■責任編輯 冨哥 [illegible]，姐
■責任美編 emi

BLACK & WHITE 2
善與惡2

預定上市：2005年10月11日

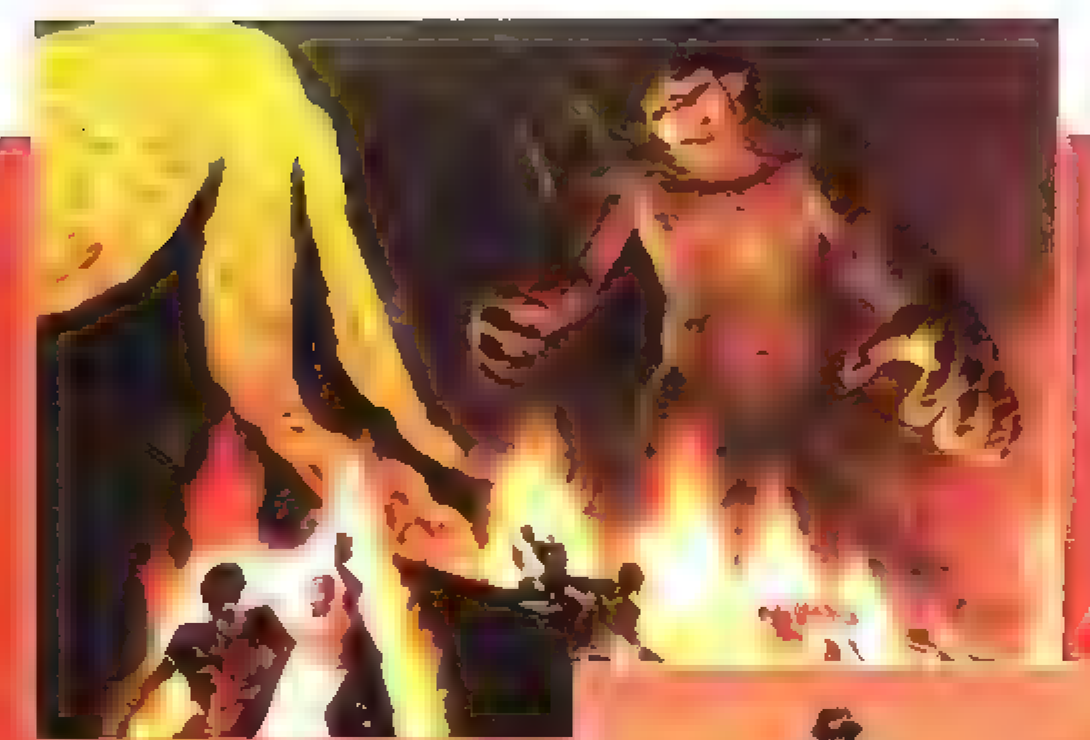
撰稿作家：JABACO　製作公司：.ionhead Studios　發行公司：美商藝電　遊戲類型：即時戰略

當大家都認為即時戰略(RTS)這種類型的遊戲已經走到了一種極致，因為所有的RTS幾乎都無法在超越如：《星海爭霸》或是《魔獸》系列以及《終極動員令》系列的成就，很多人都在等待這某款能夠有著革命性型態的RTS的出現，現在！我們可能等到了！您想成為一個邪惡或仁慈的神？在「造物主遊戲」的始創者Peter Molyneux的創意裡，出現了廣受好評暢銷遊戲《善與惡》的續作—《善與惡2》。在這款RTS遊戲裡，玩家的角色為一個強而有力的神祇，尋找著一批追隨者並返回曾是詩歌田園般的伊甸園世界，在那裡隨著人民發現武器和戰爭，而毀滅了曾經美麗的景色。在您的神獸協助下，您必須從頭開始，贏得人民的尊敬和原住民的敬拜。您要選擇如何達成這個目標，要教育您的子民還是恐嚇他們，都讓您自己決定。

五個國家
不融洽的生存在共同的世界裡

二代的故事發生在一代作品之後，隨著世界的發展進步，原先的村民已經掌握了更先進的技術，現在各個部落都把玩家敬若神明，但問題是他們以不……隨著玩家的早期指示，因此，戰爭不可避免的爆發了。在遊戲中，玩家是常勝人的主神……遭占，開著看殺掉了一個移民人……

……遊戲的開始……的首都——一個巨大的不……生物房屋燃不停的咒語，喇出……的手勢，在城市中降之升起一座火山，開始噴發……燒燒燃燒的巨石開始摧毀這個城市，而與這裡兄人的……主也在街道中喪生。在這場活動中，玩家救出了一部分倖存者，來到了一個荒島，在這裡，玩家要用玩家的……和力量幫助他們重新發展並奪回家園。





模擬城市之善與惡！
不用打仗只要埋頭苦幹也會成為第一大國

部落村莊不只是各民族之間進行戰爭的無防……村莊可進化為城鎮，可演變成城市，利用城牆和塔樓來對抗敵人的進攻。玩家可在地面上繪出城牆和塔樓，這些防衛系統的……和耐久力取決於玩家的規劃能力。本作的建築方面操作未來……上手，城鎮中心會根據市民的要求……型，玩家甚至無須繪出功能……自傳進行建設，例如……和平的、關注城市建設的神。本遊戲中有五個不同的民族分別是希臘、埃及、日本、……和……建築風格、和不同的人物造形……的一面把小村落發展成大城市的能力。

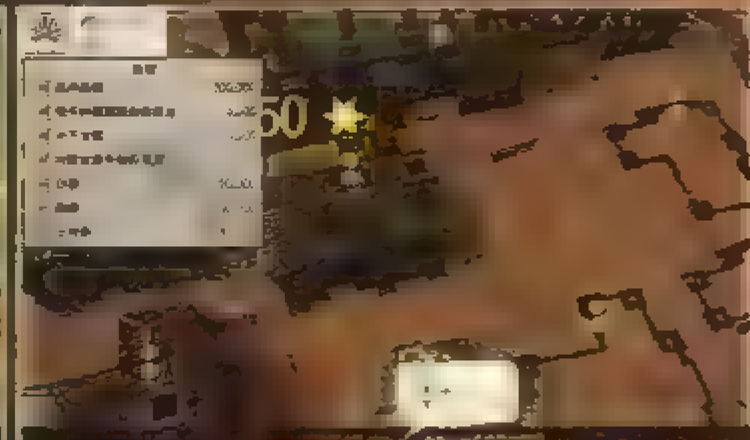
在遊戲中，玩家可以透過關聯AI來指派每個村民從事某項工作，也就是說，玩家可以使用遊戲中主要的介面工具(玩家自己無形的神之手來操作)。舉個例子，玩家可以抓起村民，把他們放在一個未完工的建築物旁，他們就會……在遊戲中，玩家需要農民、牧羊人和從事其他生產性……民，只有這些工作才能生產各種產品……甚至是一個能引導玩家的……然，為了擁有更多從事生產工作的村民，玩家需要讓他們……後代(把一個男人和一個女人放在一起，他們就會……來繁育下一代)。此外還要保持城市衛生和吃飽保證村民身體健康。

雖然《善與惡2》整體上來說是一部戰略遊戲，但在玩家也有很多新的玩法。例如：把它當……

……本作也採用《世紀……》的世界概念……玩家的城市越來越大，你的……也會越來越……

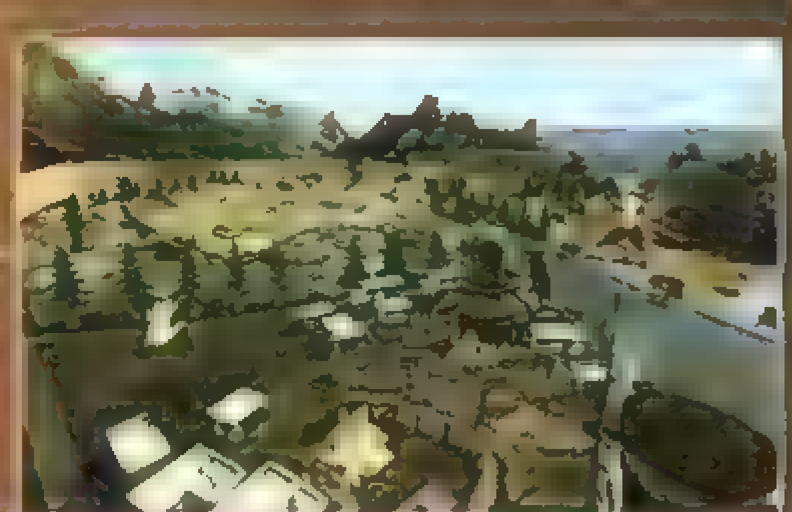








萬能的神之手





▲玩家只要按住滑鼠，就可以以神奇的力量拔起樹木或丟掉巨石。



▲火球魔法

火球會濺射出岩漿，岩漿隨著順著道路滾下山坡，所到之

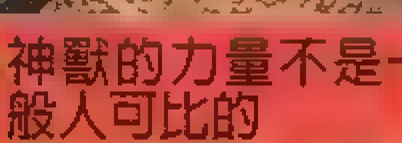
六種不同屬性的魔法

將協助您打倒敵方

……火；水系……

巨大怪物領兵攻城囉！





▲神獸的力量不是一般人可比的

神獸大對決

殺戮才是王道！

讓我成為一個戰爭之神吧！

如果玩家要成為一個戰爭之神，也不需要把大量的時間花費在建設上。一旦玩家建立起一個兵工廠，玩家就可以招募村民參軍入伍，只要把代表軍隊的旗幟插在玩家的領土之外，戰爭就會開始醞釀。玩家可以建立起龐大的軍隊，包括：劍士、弓箭手、騎兵和攻城機械（例如：能打破城牆的投石器）。作為戰爭之神，玩家需要嚴格訓練玩家的村民，讓他們成為出色的士兵。大量的士兵會在戰鬥中死亡，當士兵對自己的狀況感到不滿時，玩家可以把不同方陣的殘餘士兵編成一個方陣，成為一個排列整齊的新方陣。作為一個神，在給人們願望的滿足和內心的安祥之外，所帶來的一定還有無休止的戰爭。戰爭是《善與惡2》中的重要構成，在玩家的城市擁有足夠多的人口之後，玩家便可以村民當中招募士兵，而不是靠著木頭和石頭產生士兵。在遊戲中也有角色成長系統，隨著戰鬥的持續，玩家的戰鬥單位將有可能成長成 [illegible] 玩家不斷壓迫農民，攻擊村莊，殺戮市民，以及做出各種暴力行為，人們就會將玩家視為邪惡之神，城市的面貌會完全改變，農民的壽命會變短，不過由於他們多數都會變成士兵 [illegible]











[illegible] 在《善與惡2》中部隊的單位數將達到上 [illegible] 的戰鬥是獨立的，整個場面將非常壯觀。每個作戰單位都有自己的統計表，記錄著他們的狀態和人物屬性，比如世代為士兵的人以及長期服役的士兵戰鬥能力要比農民出生的單位強 [illegible] 規模大戰。

善惡兩方

會有不同的場景

玩過《善與惡》的玩家都知道，這個名字代表了兩個極端的面向，玩家作為神明將要選擇的兩個方面。在《善與惡2》中，更加強了對這兩方面的重視。因為玩家在遊戲中將有一個明確的目標去達成，不是被一步一步發生的事情推著玩家走，而是玩家朝向這個目標大步前行。也因此，玩家會發現，神有的時候不生活在天堂，因為他們太忙了。在遊戲中玩家需要盡各種的義務和達成各種的目標。玩家需要在玩家的子民面前展現神威讓他們更相信玩家，也需要傾聽祈禱者的請求並幫助他們完成願望以讓他們更需要玩家。當然，玩家可以「邪惡」的方式來完成，例如嚇得他們 [illegible] 直接用偉大的神之手把他們丟到邪教祭壇的火焰中當成你的祭品

希臘人的寺廟

玩家可以依照自己的喜好來設計一些特殊的建築物，而這些建築物也會決定玩家的善惡，比如像是紀念碑和花園（如果您是善神）或者像托利斯刑台（如果您是惡神）等等的建築物，完全隨玩家喜好。當玩家慢慢變成邪惡的暴戾神之後，整個城市和玩家的信徒會出現十分有"邪教"風格的場景，而玩家那象徵神之手消瘦的手也會變成惡魔之爪，完全把原來安祥和平的場景取代 [illegible]





利用多種工具

協助您訓練並養成神獸

Peter Molyneux做的遊戲永遠是那麼另類[illegible]的《善與惡》最主要另類之處便是神獸培養系統[illegible]自己在凡間的代言人─神獸，從讓無知獸(當然也可以讓它從[illegible])開始，然後教它勞動教它學法術，也可以用各種方式來教導它，甚至還能利用棒子、鞭子和羽毛，玩家可以創造出自己的獨特調教工具。與前代《善與惡》相似，根據玩家如何對待這個神獸夥伴，它的行為和外觀會發生變化，如果玩家[illegible]「懲罰」玩家的神獸(玩家那隻無形的神之手不僅能撿起東西，也能用來拍打東西)，它就會變成一隻沒頭腦的畜大，只會帶領玩家的軍隊進行戰鬥。責罰玩家的神獸是一件非常「邪惡」的事情，如果玩家決定成為一個邪惡之神，玩[illegible]物就會變得更加陰暗和可怕。另一方面，如果[illegible]作為一種獎勵的象徵，玩家可以用玩家的上帝之手[illegible]玩家的神獸，它將變得更祥和和更自主、自然[illegible]的壞吃人，有敵對的村落便帶著自己的神獸去那裡殺戮[illegible]用武力迫使凡人們臣服。最終，善良的神獸看上去像位威嚴與[illegible]並存的聖獸，惡神的神獸則是發著光皿的邪惡[illegible]



▲[illegible]自己的悉心關懷下茁壯成長，子民們在玩家們的庇佑下過著幸福的生活，那成就感真不是蓋的

[illegible]如果他們發展出5哥等武器[illegible]最特別的一點是遊戲的畫面[illegible]的神獸是正義還是邪惡，正義神獸腳下的綠草會[illegible]，而邪惡神獸的腳下則是被污痛的黑暗[illegible]

獨創的自由意志系統

將教養出富有個性的神獸！

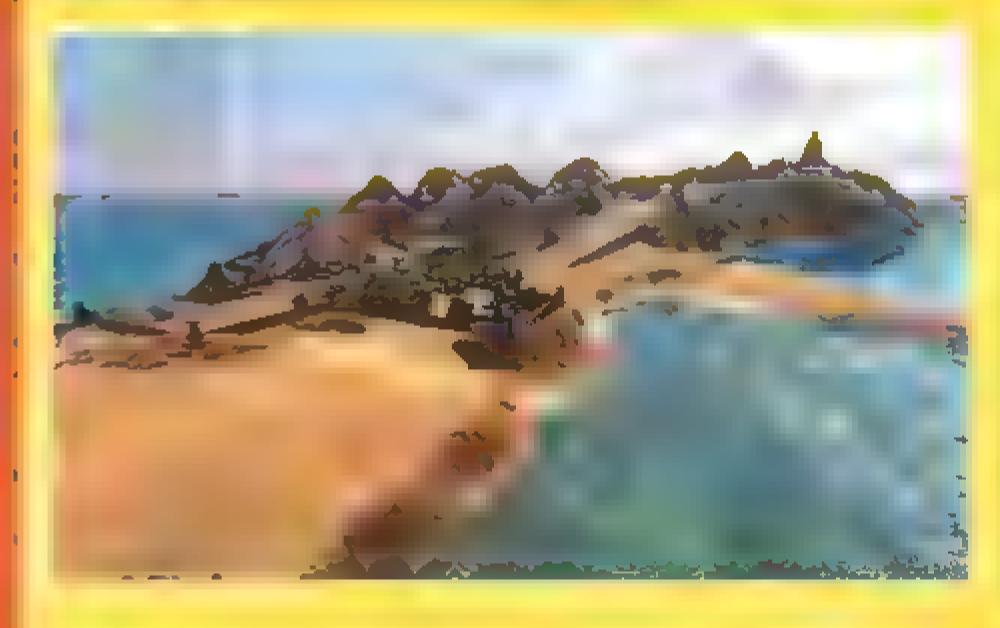
自由意志(Free Will)系統是目前首次使用的新系統[illegible]過該系統，神獸會根據玩家的鼓勵和阻止而做出各種行為[illegible]扮演某種特定角色，玩家可以將神獸訓練成[illegible]不過這樣會讓他們失去自己的個性[illegible]如果玩家將動物訓練成士兵，它們會一直耐心的保持[illegible]狀態，直到等待玩家給他下達指示[illegible]



[illegible]

全3D的華麗地圖

《善與惡2》的氣候系統在區域內變化多端，隨著戰鬥的進行，海水會被鮮血染紅，誠如上述的，當一隻善良的神獸經過草地時會開出美麗的花朵，當一隻邪惡的神獸經過時會變成荊棘，草地會隨著微風擺動，有重物壓上或神獸經過時也會有相應的變化，在畫面中，我們可以清楚得看到草的擺動變化和水紋隨微風的變化。不僅自然食物栩栩如生，即使是玩家建造的建築也會隨著觀看方向的不同，變化不同的光影　善惡雙方的建築物又風格迥然，柱子或燃燒的樹椿，孩子的玩耍場所或拷問室等，在確定建造前，玩家可以自由更改建築的顏色，它將成為玩家擴張勢力範圍的標誌





▲牢獄(Torture [illegible])－[illegible]

▲酒館(Travern)－給人民喝酒的地方－會有傾向邪惡的可能

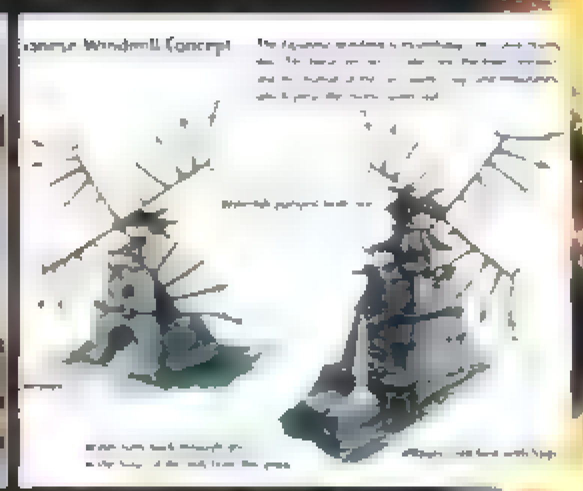
▲神獸的畜欄(creature pen)



▲墓地(Grecian grave yard)－[illegible]的地方



▲阿茲特克人的神殿(Aztec temple)



▲日本人的風車概念圖(Japanese Windmill Concept)

任務自由度提高、宏偉的管絃配樂

宛如一部史詩電影！

凡人們從來不為神考慮他們是否有空，因此當玩家在忙於城市建設的時候，說不定就會有個可憐的信徒開始向玩家祈禱，並自認為玩家現在正在休息，應該有時間去幫他解決困難，祈禱者並不一定是為正義的事情而來，玩家也可以用不同的手段去打發他們，[illegible]會影響到將來的結局[illegible]玩家是否成為善神或是邪神。另外，比起前作，《善與惡2》的任務自由度比起前作大大提高了，[illegible]

[illegible]帶有各自風格的音樂，玩家善惡度分為邪惡、[illegible]中立、中立、[illegible]，短時間內不會重複，在遊戲過程中玩家可以聆聽到各種不同的音樂，每首都散發著好萊塢大片的氣質。

傾聽人民的祈禱





神啊！幫我移開巨石吧！



神啊！救救倖存的村民吧！

為了玩家的信徒能夠忠實於玩家，即便玩家是神也不得不先放棄自己的工作去達成他們的要求，不過有的時候事情不會表面上的那麼簡單。

後　記

被評價為2005年三大最受期待的遊戲之一，《善與惡2》實至名歸，光是畫面的[illegible]度達到[illegible]，[illegible]支援一些先進的效果，如皮毛效果等[illegible]，[illegible]款大作的震撼力，更別提會讓[illegible]不斷發出驚嘆[illegible]

目前遊戲著重的設計《善與惡2》是各種奇特想法結合的新形態遊戲，遊戲有相當的可玩性、趣味性，讓我們期待它早日到來吧！[illegible]家的新奇體驗吧。

超首選 善與惡2

風雪中的無盡殺戮 帝國守衛軍破冰強襲

年度 RTS《戰鎚》資料片《冰襲》震撼登場！

WARHAMMER 40,000

DAWN OF WAR

WINTER ASSAULT

製作公司	
發行公司	
遊戲類型	
預定上市	未定

《戰鎚 破曉之戰》可謂是去年 Relic 的年度大作，這得力於強大的 3D 引擎、氣勢磅礡的宏大場面、優秀的戰鬥體系，如今 Relic 又將以《戰鎚 破曉之戰：冰襲》重新帶來更真實、細膩而且熱血的作戰場景。資料片無論是遊戲畫面還是設計上將延續前作的風格，旨在凸顯戰爭宏大場面和氣勢。遊戲戰鬥規模的宏大並沒有影響到細微之處的刻畫，各個作戰單位的動作都很細緻到位。人物動作也十分細膩。歐克獸人的狂暴、星際戰士的威嚴、神靈族的靈巧等，都將會給愛好 RTS 遊戲的玩家帶來新的感受。

五個種族的廝殺與爭奪

資料片《冰襲》的遊戲體系仍以前作為基礎，遊戲背景發生在經歷了四萬年後的未來，在前作《戰鎚 破曉之戰》中，遊戲為玩家設定了四個種族：「星際戰士」、「混沌星際戰士」、「神靈族」以及「歐克獸人」，他們因各自利益，在星際間展開廝殺。資料片中除了新增的第五種族外，對於其他四個種族並沒有做較大的改變，每一個種族都維持其獨特的個性。



↑「神靈族」維持一貫的信仰，以無敵的精神力量來維繫絕對的統治

↑「歐克蠻人」依然殘忍嗜殺，他們憑藉超強的作戰能力，相較其他種族，他們佔領了更多的星系

全新種族－帝國守衛軍

→資料片中增加的全新種族「帝國守衛軍」，他們是由皇帝一手所締造的無敵陸戰隊員，身穿力量裝甲，他們擁有

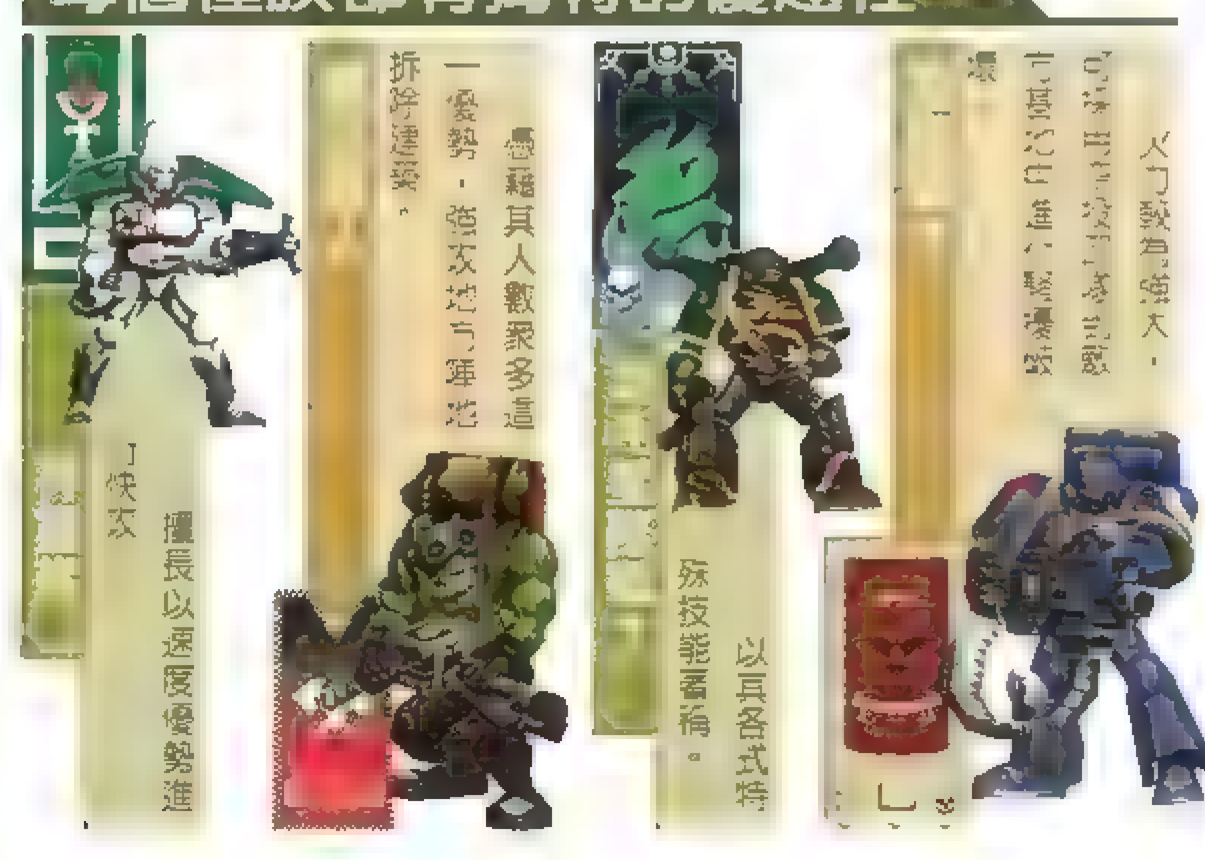
力，他們的使命是效力於保護皇家的最高權力，努力找尋人類之敵並將之殲滅。



善用種族優越性取勝

資料片中單人戰役模式的改變，會讓玩家更為深入的體驗頗具特色且強烈的戰爭行動。《冰襲》中近身肉搏戰和遠端攻擊仍是戰鬥的主要攻擊方式，在近戰時，近身肉搏能力的強弱將直接決定戰爭的勝負，但在某些戰鬥中，遠端攻擊力的強弱又是扭轉整個戰局的至關重要的因素，在遊戲過程中，玩家除了不斷提高科技樹，研發新的武器和兵種外，所採用的戰略戰術也會對戰爭起著相當重要的影響。每個種族可根據自己兵力偏重點的不同，制定不同的戰術。

每個種族都有獨特的優越性



單人戰役補完



新興勢力－帝國守衛軍

資料片最重要新增要素就是新勢力「帝國守衛軍」Imperial Guard。Relic聽取了大批玩家的意見回饋，並將其中的一些良好的建議一一落實。這個新勢力就是為了補充之前四個勢力的不足而特別設計的。帝國守衛軍這一種族的防禦性表現在遠距攻擊方面。這對原作是一個很好的補充，並且對初學者來說也很具親和力，上手容易。優良的防禦性體現在帝國守衛軍的普通步兵和獵人兵種上，你可看到這些食人魔個個外形醜陋、脾氣粗暴，不過揮舞起來相當致命。更為有趣的是，這些士兵看上去都各不相同，有的裝備有護肩，有的裝備有眼罩，而有的則配備有頭盔和其他一些裝備。當這些軍隊聚集在一起時，能夠顯示出強大的威懾作用，不過當面對更為強大的對手時，其士氣又會受到影響。



強大的尖端技術




二足步行哨兵機器 適合於防守戰略要點




高等級的超級單位－「毀滅之劍重裝戰車」

搭載了11頂大砲的巨大移動武器平臺，其中包括一頂超巨大的主砲，由兩名騎兵進行操作，作戰時會不斷填充彈藥、傳遞砲彈，每一次發射還要捂住耳朵，以免被雷鳴般的砲聲刺破耳膜。



中級坦克和砲兵

中級程式就已經有著相當強的破壞力

易守難攻的戰略據點




易守難攻的防禦性基地

各種族的新增單位

本作的其他四個派別也添加了一些全新的單位，而所有這些單位都能夠完美地融合於原有單位之中

星際戰隊－牧師

引導其戰場上的弟兄該作戰或該祈禱是牧師的拿手好戲。牧師總是在戰場上身先士卒，藉著頌揚帝國的美德激勵士氣。牧師還能拷問敵軍以揭露戰場的結構。



神靈族－火龍戰士

這是神靈族新增的反裝甲步兵單位，火龍戰士是神靈族人形最終兵器。當一群火龍戰士發射火焰彈或精神力施法時，摧毀敵軍載具和建築物如同摧枯拉朽。在早期的戰鬥防禦中能對敵方的車輛造成相當大的干擾。



混沌星際戰士－恐虐狂戰士

混沌的新部隊，拿著電鋸斧的強力近戰單位，也是完美的恐虐陣營作戰單位，以近乎瘋狂的狂暴屠殺著稱，當恐虐狂戰士處於「狂暴」狀態，幾乎沒有生物能在近戰肉搏中與其抗衡！



歐克蠻人－超重裝老大

獸人若是有的超重裝老大戰鬥起來猶如着了魔似的殘暴、老練，它是身披超重裝甲的殺人機器，敵人一般的攻擊對其猶如蚊子叮咬，它能輕而易舉的將星際戰士撕成碎片… 不過歐克族部最大的弱點是缺乏反裝甲武器。



加強武器平衡性

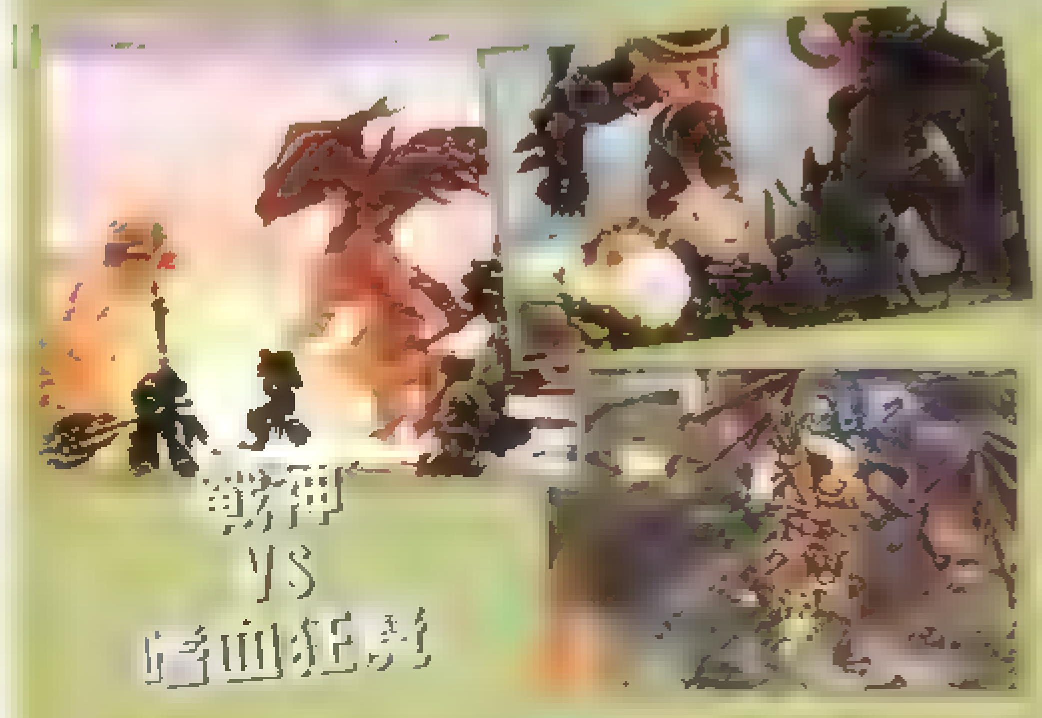
資料片在武器的平衡性方面得到加強，雖說人類仍有著極高的科技水準，遠端武器和機械駕駛依然是最為強大，獸族士兵有著極強的肉搏能力和極高的防禦力，但各個種族間的特性也得到了改善，相互間更為平衡，相互制約，甚至英雄的能力也更加平均，不會出現人類英雄扛著大刀力砍 20 個蠻人士兵的情況發生。而英雄所特有的技能將會隨著科技的攀升而得以提高，其中某些英雄本身所具有的特殊技能非常厲害，在前作中瞬間消滅大量敵人、恢復己方人員耗損的 HP 值等特殊技能，在資料片中將得以保留。





↑人類總是拿著高科技武器與敵方對戰！

更血腥的殺戮特寫功能



高級兵種單挑的互動比以前更豐富了，因為資料片新增了殺戮特寫功能不再是你砍一刀我砍一刀，而會反應所受的攻擊有所反饋。譬如在對外公布的影片中戰神分身一劍劈向嗜血狂魔，狂魔身上噴血震退，但卻轉身一斧把戰神分身的頭砍爆。

戰慄突擊

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

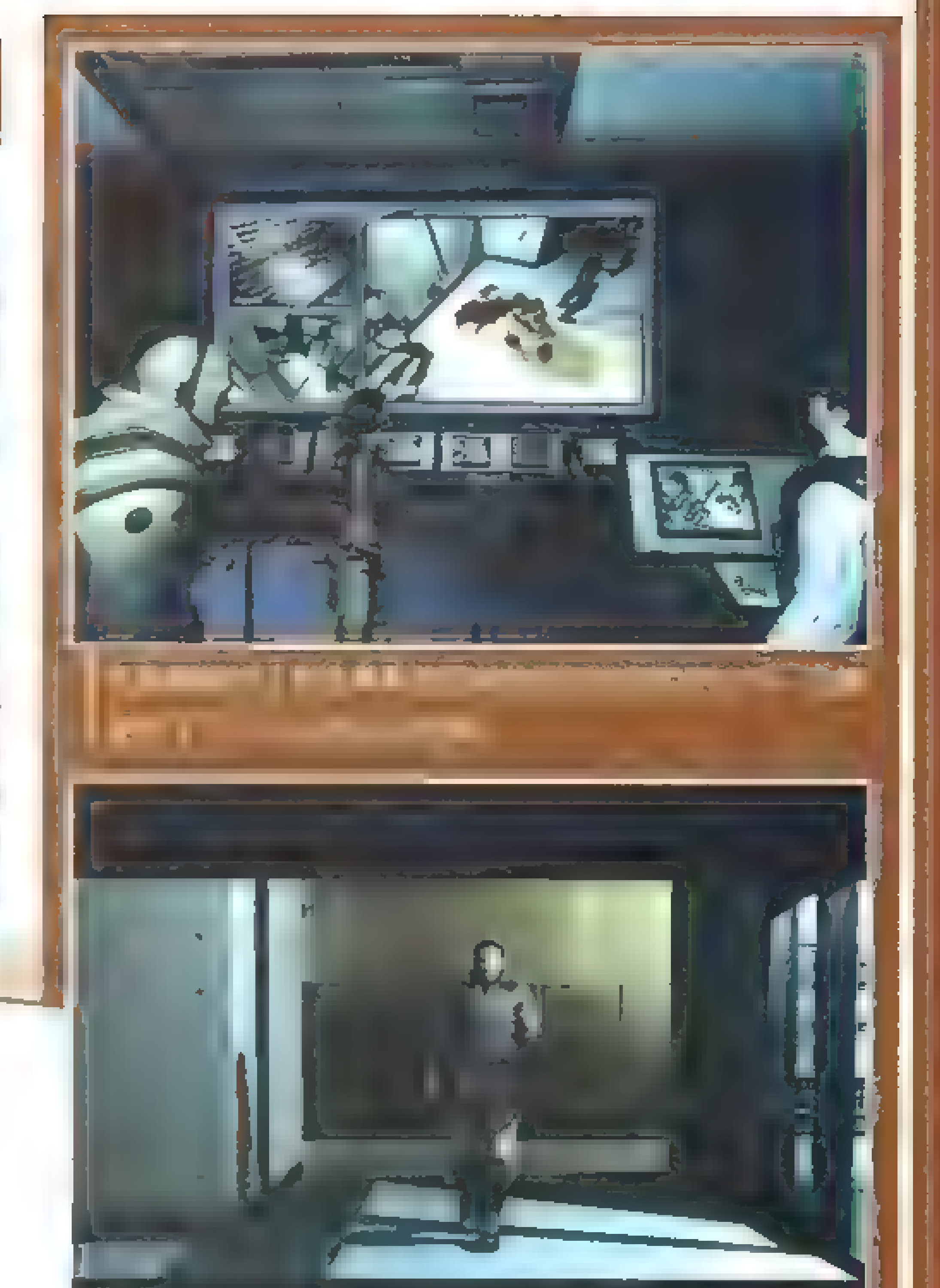
撰稿作家	
製作公司	
發行公司	
遊戲類型	
預定上市	2005年10月(北美)

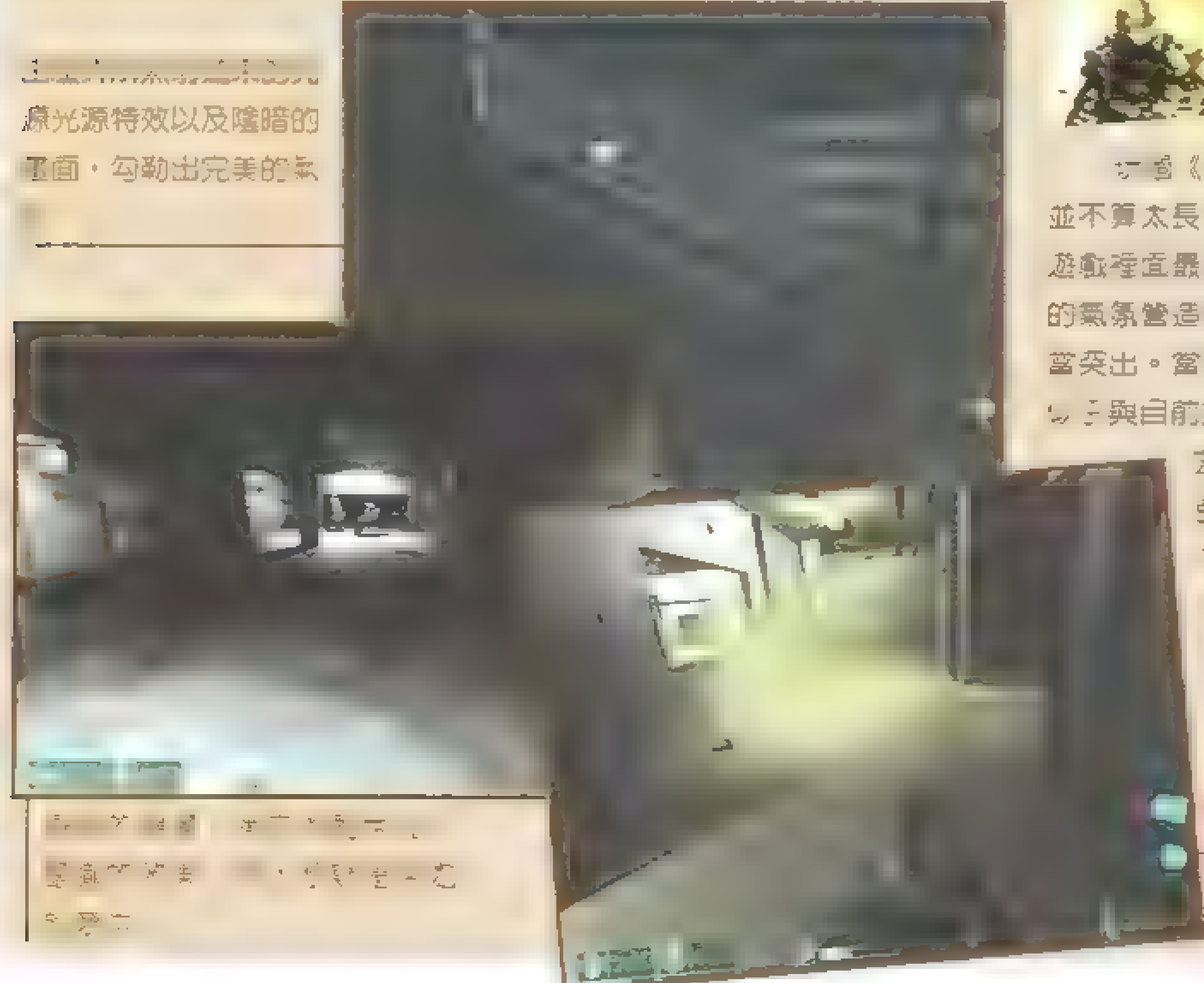
在第一人稱射擊遊戲已經變成一種受到許多人歡迎的遊戲類型時，遊戲內容與背景變成了一大訴求，同樣的遊戲引擎運用在不同的遊戲與設定上，變成了另一款嶄新的遊戲，在這次所要介紹的遊戲《F.E.A.R.》(First Encounter Assault Recon)種類與其他第一人稱射擊遊戲不太相同，除了華麗的畫面之外，更多加了驚悚這項元素到遊戲之中，在陰暗寫實的畫面之下，更增添了幾分恐怖感。

電影式的開場方式

在遊戲的一開始便已經對故事內容做了一個大概的交代，玩家是身為特殊部隊F.E.A.R.的其中一員，這個團體隸屬於軍方的一個分枝，用來應付各種不同超自然現象，讓人感覺起來好像是某特殊機關(MIB？)，專門處理一些不為人知的事情。在這段內容裡，玩家可以看到，一位被關在類似監獄名叫Paxton Fettel的男人，這個男人似乎正在與自己心中的惡魔不斷交戰著，而就在同一個時間，一個不明的團體侵入了這個地方，並且把Fettel給救出。

隨後在簡報時，玩家可以看到全美科技公司的所有警衛被殺害，而Fettel正蹲在地上啃食一具屍體（Fettel肚子餓了？），被襲擊的全美科技公司涉足了複製人研發技術，並企圖建立一支超強的部隊，而根據推測，Fettel很可能就是這個部隊的指揮官，由於Fettel的行為已經超越了一般常識所能理解，有關當局決定派遣F.E.A.R.前往鎮壓並且控制狀況，在這個簡短的開頭便已經把當前的狀況做了一個簡略的敘述，讓玩家迅速進入狀況，在聽完簡報後，你就會聽到你的長官對你說我們決定要派你去，而一旁的同伴卻極力反對，而反對的理由是這位新進弟兄才剛進來一個月，怎麼可以讓他出這種任務，不過長官證明了主角訓練有素，所以這並不是一個問題，看到這裡真的是覺得太好了，果然菜鳥總是比較容易受欺負。





這些光源特效以及陰暗的畫面，勾勒出完美的氣

遊戲歷程

玩過《F.E.A.R.》試玩版後發覺整體所花費的時間並不算太長，大概30分鐘左右的遊戲時間便結束了。在遊戲裡面最亮眼的部分莫過於畫面上的表現，除了詭異的氣氛營造的相當出色之外，在各種技術的應用上也相當突出。當然單就這些技術所堆疊而成的成像效果而言，幾乎與目前第一線第一人稱射擊遊戲的《毀滅戰士3》相去不遠。但是《F.E.A.R.》比起其他FPS更強調的另外一項特點就是戰慄感，雖然這個手法並不太新奇或是特殊，但是卻一樣很有用，筆者在遊玩的過程中曾多次被嚇到，雖然還不至於做惡夢，但是效果上確實已經達到，而至於到底是什麼樣的內容，以及會在什麼地方出現這些都先不透露，以免影響玩家遊玩時的樂趣。

超首選

Slow Motion再現

《F.E.A.R.》採用了與《江湖本色》(MAX Payne) 相同的Bullet Time（子彈時間）設計，雖然名稱不同，但是效果都是一樣的，當玩家啟動這個Bullet Time時，四周會變成慢動作狀態，而玩家則是會比其他角色有更多的行動權力，能夠在這段慢動作的狀態下痛擊敵人。當然，擁有Slow Motion並不代表是無敵狀態，在這段時間敵人依然可以反擊，當你靠近敵人時，仍然會受到對方的肉搏攻擊。當玩家處於這個狀態時，畫面上的所有彈道軌跡會清楚的顯現出來，而玩家所身處的環境感覺會變得有如在水中一般，被擊中的敵人也會受到後座力的影響而緩慢的往後飛去，這個效果的表現著實讓人映象深刻；而在使用慢動作模式時玩家可以任意的開啟與關閉，除了畫面的殘餘量需要注意外，玩家並不需要花太多心思考慮使用慢動作的時機。除了慢動作外，在實際操作上除了平常的按鍵「W.A.S.D」之外，許多遊戲在Q與E兩個位置上都會做些不一樣的安排，在《F.E.A.R.》裡頭是採用左右探頭的設定，玩家把身體躲在柱子後方並探頭出去觀看同時進行射擊。這個設計不是一個新的設計，但是在遊戲裡頭玩家倒也常用到這個便利的設計，只是筆者在想，這個慢動作按鈕的預設位置其實可以與《波斯王子》的設計一樣擺在R鍵上面，讓操作上更方便，不過其實這個問題也可以解決，玩家也可以在選項裡頭自己進行設定喜歡的按鍵位置。

家俱擺設的全手動控保全，在人物材質，光影等處理上的都相當的細緻





進入slow motion狀態後周邊的時間流動會變得緩慢，而彈道也會明顯的浮現出來



從牆壁材質的細膩，及光源所映照出來的影子都為遊戲增添更多真實感

雖然這些彈孔誇張了點，但是在效果上還是相當出色的

近未來的武器風格

遊戲裡頭所用的武器裝備顯然並非目前所流行的槍械，在外型上頭都經過一番精心設計過，雖然功能上大多與目前現有的武器相去不遠，但是造型上明顯的更為耀眼，讓人更想看看真槍的實際造型。除了基本的火藥系武器類型外還有類似《雷神之鎚》(Quake)裡頭的Rail Gun（類似雷射槍）這樣的武器。在試玩版中能使用的武器並不多，並且只能隨身攜帶一種槍械。不過手榴彈、炸彈等武器則不在此限，急救包也可以隨身攜帶，不用特意折返特定區域拿取回復道具，這也倒是一個蠻方便的設計。除了武器的造型之外，在武器的性質上跟其他遊戲裡頭並沒有很大的分別，在FPS裡頭各種奇特武器的點子幾乎都已經出現了，要在功用上看到創新基本上是有難度的，不過由於是試玩版，因此還是可以期待在正式版上市後能夠有更多武器介紹或是武器種類出現。

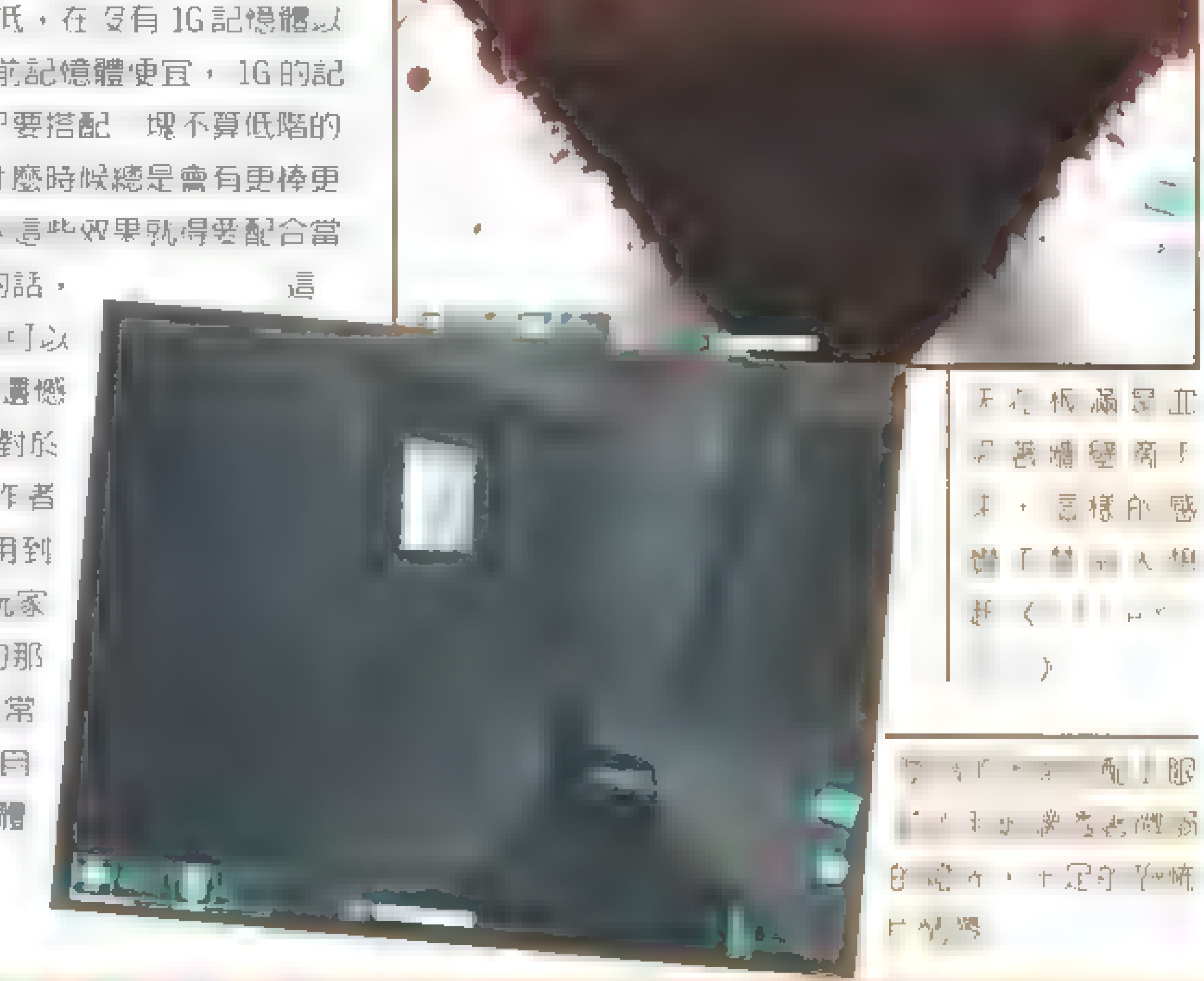


遊戲裡頭的槍械造型除了誇張之外還具有相當程度的真實感



不斷攀升的硬體需求

目前的第 人稱射擊遊戲所需求的配備 款比 款更高，雖然說只是試玩版，但是《F E A R》所講求的硬體配備一樣不低，在沒有1G記憶體以及良好顯示卡的情況下很難有順暢的表現。好在目前記憶體便宜，1G的記憶體與兩 年前比起來已經降了 半以下的價格，只要搭配 塊不算低階的顯示卡就能夠享受到這些效果 對遊戲界而言不論什麼時候總是會有更棒更好的技術出現，並且運用到遊戲上頭，而為了要看到這些效果就得要配合當代最新技術以及新硬體，只要玩家講求效能與品質的話，這種無限的拉鋸戰就會不斷持續，當然有人會說只要可以玩就好啦，幹嘛去在意好不好看這個問題。不過很遺憾的對某些玩家而言，這種事情是無法忍受的，而相對於製作者也無法忍受這樣的事情發生，許多遊戲的製作者總是喜歡挑戰更新更好的技術，並且將這些技術運用到遊戲裡頭，讓它們 個比一個更棒更吸引人 雖然玩家有選擇玩與不玩的權力，不過這件事情並非想像中的那麼容易，大多數經不起誘惑的玩家包括筆者在內通常都只得咬牙掏出口袋裡的鈔票敗下這些新的配備為自己的電腦升級，而原因無他，只為了能夠有更棒的體驗。(沒錯，花錢不甘心，沒玩到更傷心)



詭異的氣氛 名如其實

筆者結語

試玩版能夠遊玩的內容畢竟還是太少，也留下太多謎團，這樣的手法只讓玩家更加的期待這款遊戲的完成，雖然先通玩遊戲時常被許多突如其來的意外嚇到，但是相較於背後事實的真相更令人想要一探究竟，這實在是一種奇妙的心情。而在這裡也奉勸膽子比較小的玩家在玩的時候不要戴著耳機進行遊戲（如果要戴耳機記得不要聽音樂以免破壞氣氛的營造），因為很可能會被嚇到；如果玩家想要充分享受遊戲裡頭的氣氛也可以試著不要開著手電筒，慢慢的移動，聆聽遊戲裡頭的音效，相信一定會有一番不同的感受。



電影夢工廠 THE MOVIES

官方網址：未定

當個電影大亨 拍攝自己的夢想

你[illegible]的知[illegible]大[illegible]子[illegible]在導演椅上[illegible]地[illegible]一[illegible]想像一下，你可以拍[illegible]任何一[illegible]中的電影，也可以[illegible]的[illegible]她）[illegible]字可熱的超級巨[illegible]，甚至[illegible]整個電影[illegible]片[illegible]知名[illegible]在[illegible]大的[illegible]不[illegible]不可[illegible]知名[illegible]的[illegible]今年[illegible]上市[illegible]段時間[illegible]先來[illegible]

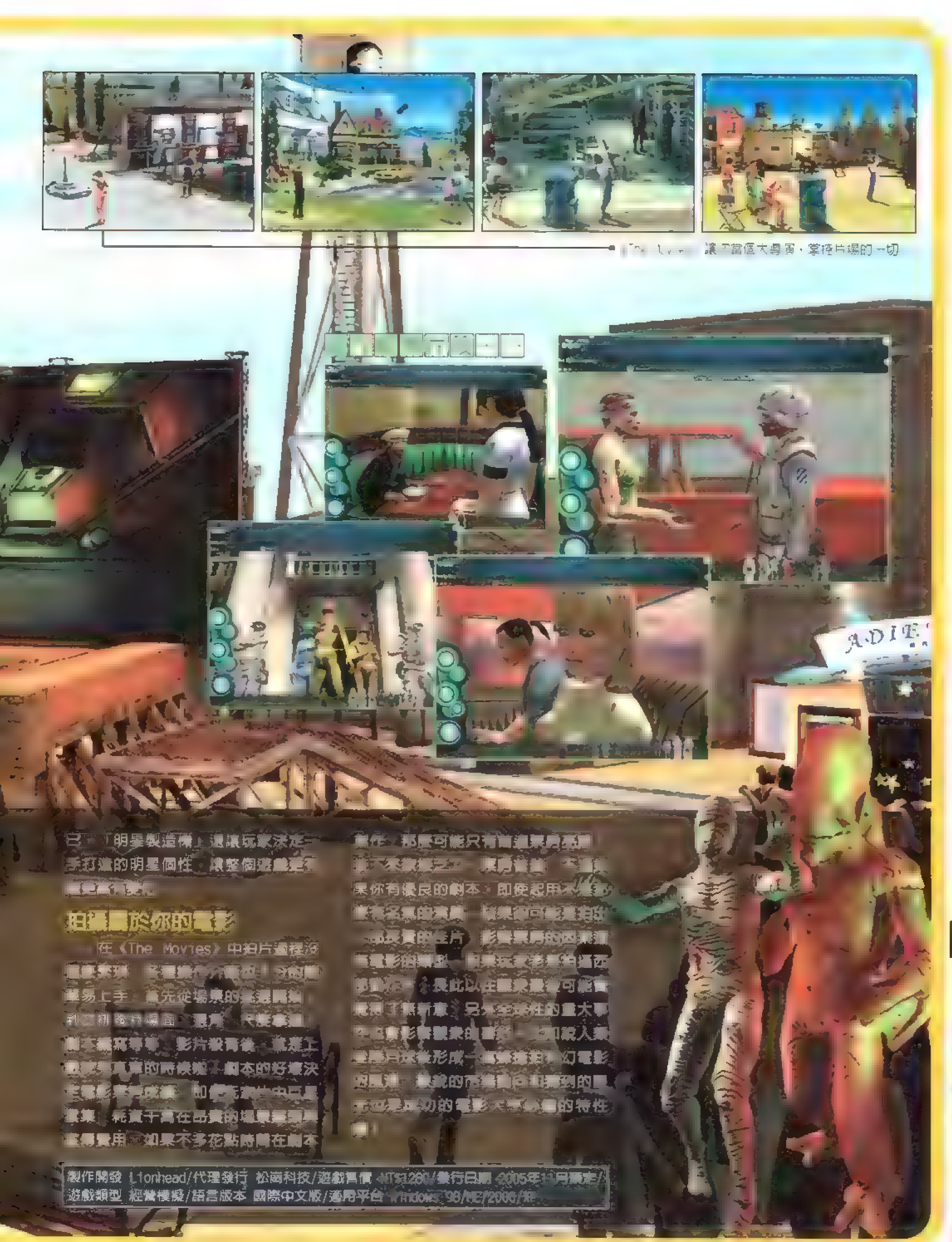
掌握基本製片方針

[illegible]中玩家必須[illegible]片[illegible]演員管理」以及「電影拍[illegible]基本方針才能在遊戲中[illegible]作[illegible]不是[illegible]玩[illegible]的[illegible]在[illegible]出一部好[illegible]玩家[illegible]大[illegible]來[illegible]玩家的負擔。當然，[illegible]必[illegible]玩家[illegible]大有人在，如果你正是這種[illegible]或[illegible]，遊戲[illegible]也[illegible]時[illegible]待在[illegible]為你提供[illegible]以及評估目前的狀況。

栽培出獨一無二的巨星

雖然在遊戲中玩家看不到現實世界中的明星，不[illegible]有個功能完善的「明星[illegible]」，這項特色能讓玩家「製造」出[illegible]自己的明[illegible]玩家[illegible]《[illegible]市民2》中的「創造[illegible]」[illegible]比[illegible]，玩家可自訂[illegible]角色的[illegible]一[illegible]的演員，有特色的相貌[illegible]巨星的重要條件之一，不過《The Movies》考慮的不僅僅是外在條件而

*CPU 未定　*記憶體 未定　*硬碟 未定
*顯示卡 未定　*光碟機 未定　*音效卡 未定



[illegible]讓你當個大亨，掌控片場的一切

已[illegible]「明星製造機」還讓玩家決定[illegible]要打造的明星個性，讓整個遊戲更有[illegible]。

拍攝屬於你的電影

在《The Movies》中拍片過程沒[illegible]容易上手，首先從場景的[illegible]到[illegible]場面[illegible]劇本編寫等等，影片殺青後，就是上[illegible]的時候了，劇本的好壞決定電影[illegible]，如[illegible]集，耗費千萬在昂貴的場景[illegible]費用，如果不多花點時間在劇本創作，那麼可能只有[illegible]票房[illegible]。[illegible]果你有優良的劇本，即使起用不[illegible]有名氣的演員，結果[illegible]的佳片。影響票房的因素[illegible]電影的[illegible]，[illegible]此以往[illegible]可能[illegible]新[illegible]，另[illegible]的重大[illegible]影響觀眾的[illegible]殺人[illegible]形成一[illegible]幻電影[illegible]的[illegible]的特性[illegible]。

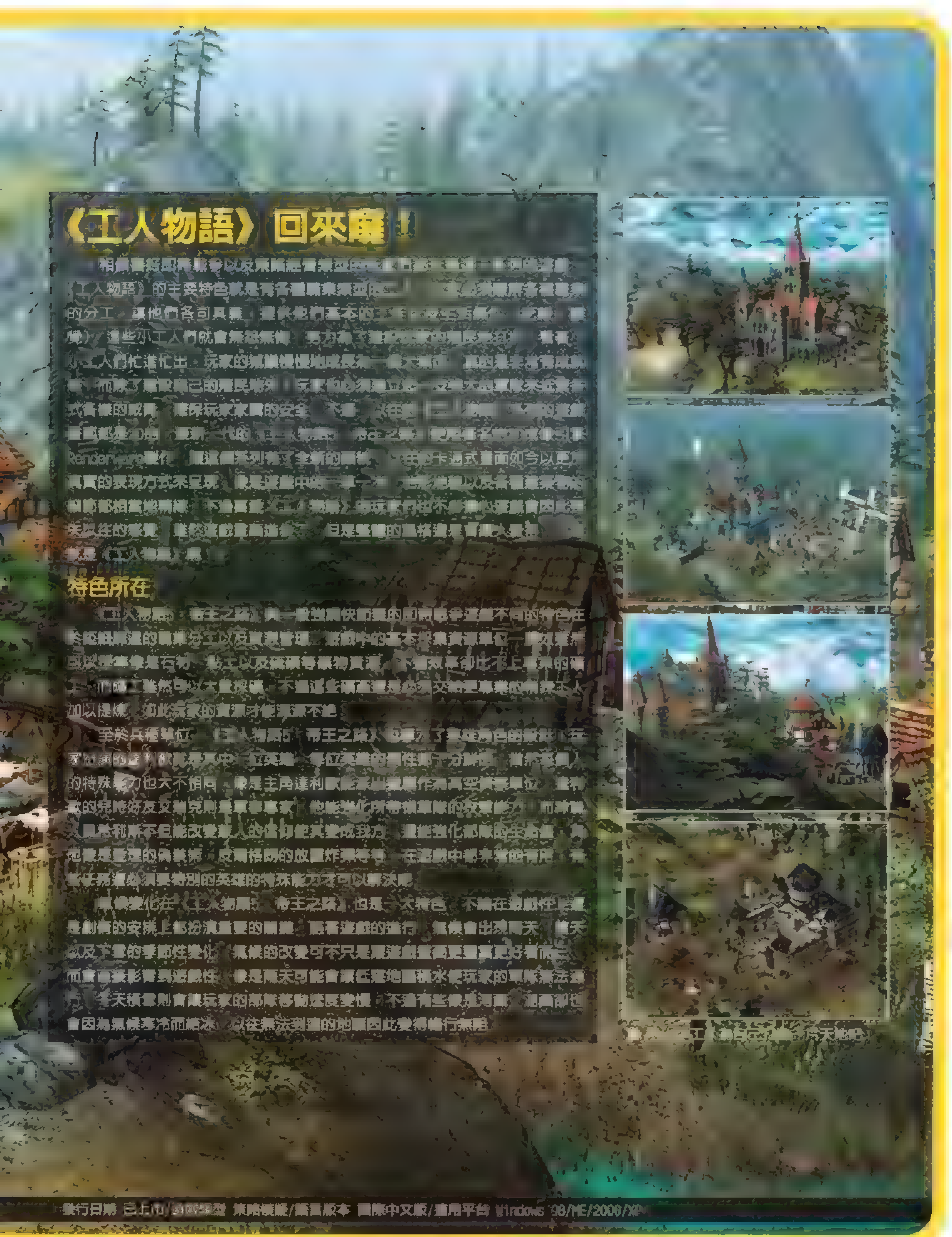
製作開發 Lionhead/代理發行 松崗科技/遊戲售價 NT$1280/發行日期 2005年11月預定/遊戲類型 經營模擬/語言版本 國際中文版/適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

哈遊戲 電影夢工廠



官方網址：http://www.thesettlers.com/uk/home.php

＊CPU　Pentium III或AMD Athlon 1GHz以上CPU　＊記憶體　256MB以上記憶體　＊硬碟　1.5GB以上硬碟空間
＊顯示卡　ATI Radeon 8500或GeForce 2以上顯示卡　＊光碟機　8倍速以上光碟機
＊音效卡　支援DirectX 9.0c以上之音效卡



《工人物語》回來囉！

相信曾經玩過[illegible]以及策略經營類型的玩家[illegible]《工人物語》的主要特色就是有各種職業類型的工人[illegible]的分工，讓他們各司其職，提供他們基本的[illegible]這些小工人們就會無怨無悔[illegible]小工人們忙進忙出，玩家的城鎮慢慢地成長[illegible]而除了[illegible]自己的居民[illegible]式各樣的威脅，確保玩家家園的安全[illegible]Renderware製作，讓這個系列有了全新的面貌[illegible]卡通式畫面如今以更真實的表現方式來呈現[illegible]細節都相當地精緻[illegible]《工人物語》的玩家們也不[illegible]失以往的感覺，雖然遊戲畫面進步了，但是整體的風格[illegible]《工人物語》[illegible]

特色所在

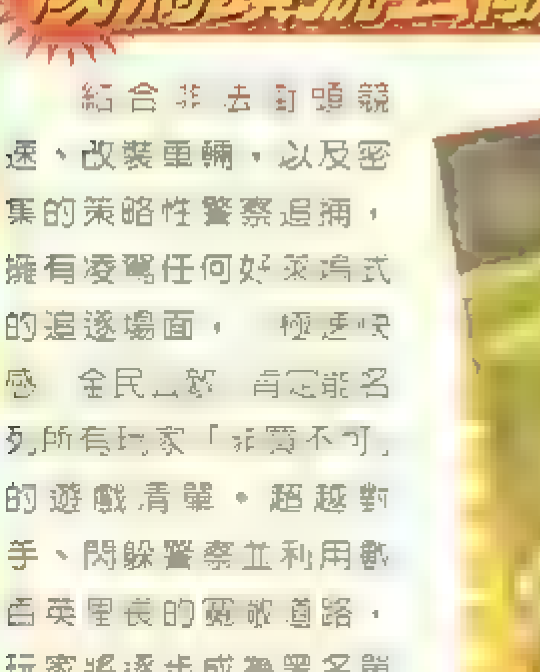
《工人物語5：帝王之路》與一般強調快節奏的即時戰爭遊戲不同的特色在於細緻的職業分工以及資源管理，遊戲中的基本[illegible]資源[illegible]像是石材、黏土以及硫磺等礦物資源，[illegible]效率卻比不上專業的[illegible]工，而礦工雖然可以大量採礦，不過這些礦石還是必須交由更專業的精煉工人加以提煉，如此玩家的資源才能源源不絕。

至於兵種單位，《工人物語5：帝王之路》[illegible]了[illegible]角色的[illegible]家[illegible]就是其中[illegible]位英雄，每位英雄的個性[illegible]分鮮明，[illegible]的特殊能力也大不相同，像是主角達利歐[illegible]作為高空[illegible]單位，[illegible]的兒時好友艾利克則是軍事專家，他能強化所帶領軍隊的攻擊能力，而[illegible]不但能改變敵人的信仰使其變成我方，還能強化部隊的[illegible]，其他像是[illegible]的[illegible]、[illegible]的放置炸藥等等，在遊戲中都非常的有用，有些任務還必須要特別的英雄的特殊能力才可以解決呢。

氣候變化在《工人物語5：帝王之路》也是一大特色，不論在遊戲性[illegible]是劇情的安排上都扮演重要的關鍵，隨著遊戲的進行，氣候會出現雨天、[illegible]天以及下雪的季節性變化，氣候的改變可不只是讓遊戲畫面更豐富[illegible]而[illegible]影響到遊戲性，像是雨天可能會讓低窪地區積水使玩家的軍隊無法通行，冬天積雪則會讓玩家的部隊移動速度變慢，不過有些像是河[illegible]卻也會因為氣候寒冷而結冰，以往無法到達的地區因此變得暢行無阻。

發行日期 已上市/遊戲類型 策略模擬/語言版本 國際中文版/適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

單機館



成為頭號公敵 亡命街頭！

結合非法街頭競速、改裝車輛，以及密集的策略性警察追捕，擁有凌駕任何好萊塢式的追逐場面，《極速快感：全民公敵》肯定能名列所有玩家「非買不可」的遊戲清單。超越對手、閃躲警察並利用數百英里長的開放道路，玩家將逐步成為黑名單上的頭號公敵。



NEED FOR SPEED MOST WANTED

極速快感：全民公敵

享受瀰漫在空氣之中的燒焦瀝青味，以及非法街頭競速帶來的刺激感。《極速快感：全民公敵》是全球銷售量達 1500 萬套的《極速快感：飆風再起》系列創作者的最新作品，將使玩家成為最凶悍的亡命街頭賽車手。

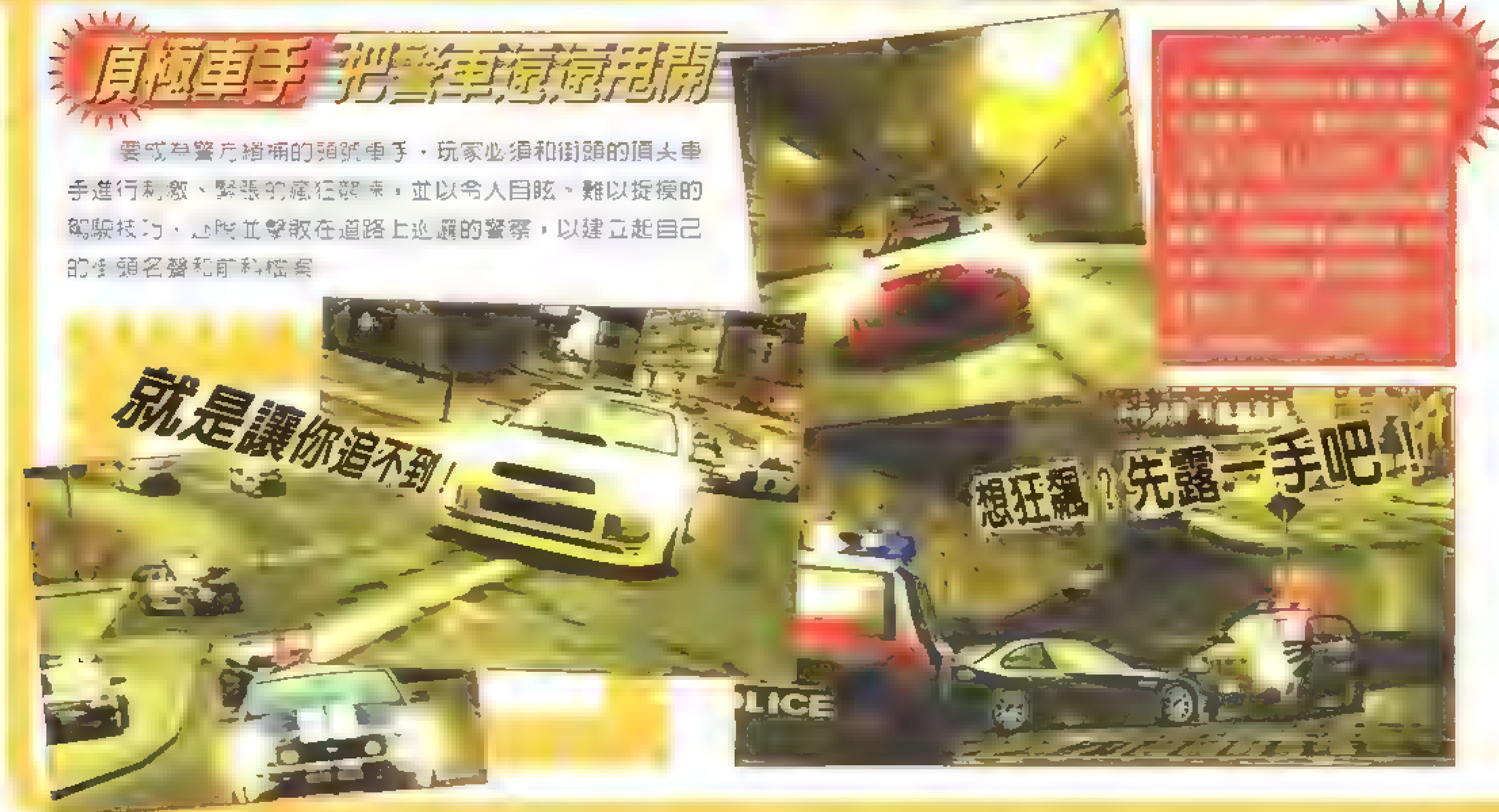




製作開發 EA Canada
代理發行 美商藝電
遊戲類型 競速 駕駛
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 windows 98 ME 2000 XP

頂極車手 把警車遠遠甩開

要成為警方緝捕的頭號車手，玩家必須和街頭的頂尖車手進行刺激、緊張的瘋狂競速，並以令人目眩、難以捉摸的駕駛技巧，迴避並擊敗在道路上巡邏的警察，以建立起自己的街頭名聲和前科檔案



官方網址：http://nfsmw.ea.com.tw/

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU 933 MHz 以上 ＊記憶體 256 MB 以上 ＊音效卡 DirectX 9.0c 相容音效卡
＊顯示卡 DirectX 9.0c 相容、32 MB 以上 ＊光碟機 8 倍速以上光碟機 ＊硬碟 2 GB 以上

改裝愛車 [illegible]

極速快感：全民公敵 [illegible]了多樣化的[illegible]車款，包括改裝車、超級跑車，[illegible]運動車[illegible]，你可以改裝你的愛車，對[illegible]的車輛[illegible]今[illegible]天，街頭將成為[illegible]的遊樂場





不可不知的特色所在





線上競速

極速快感：全民公敵[illegible]為XBOX [illegible]提供了[illegible]的[illegible]線上[illegible]

劇情

在《哈利波特：火盃的考驗》遊戲中，哈利神秘地獲選為參加危險的「三巫鬥法大賽」的第四位鬥士。在這場國際性的競賽中，每位參與者必須面對一隻兇惡的火龍，將朋友救出黑湖的冰冷深淵，以及探究廣大、危險迷宮裡的駭人秘密。玩家將親身體驗電影裡的所有緊張情節－從「魁地奇世界盃」的巫師營地，乃至於和佛地魔驚心動魄的對決！





哈利波特：火盃的考驗

哈利、榮恩和妙麗回來了！《哈利波特：火盃的考驗》電玩遊戲即將於十一月和華納兄弟影業(Warner Bros. Pictures)根據J.K.羅琳(J.K. Rowling)第四部小說所拍攝的電影同步發行。在遊戲中，玩家將體驗電影裡的驚險的時刻，並和其他兩位朋友合作通過終極的魔法考驗。



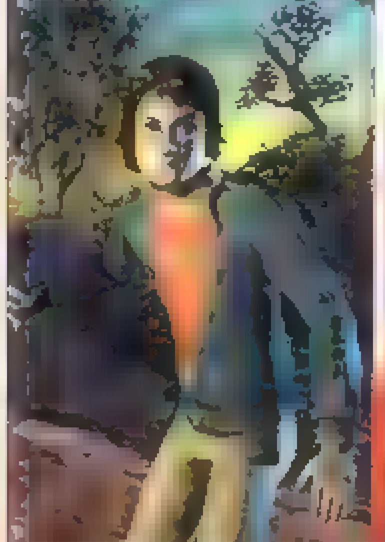
GAME INFO

發行日期 11月

製作開發	EA JK
代理發行	美商藝電
遊戲類型	動作
遊戲售價	未定
語言版本	中文
適用平台	Windows 98/ME/2000/XP

火盃的考驗？

《哈利波特》第四集始於開學之日…才一開學，霍格華茲魔法學校的師生們就為了即將舉行的「三巫鬥法大賽」而興奮不已，但是當「火盃」選出哈利波特成為第四位鬥士時，卻引起全校的不諒解。憑什麼才14歲的哈利波特跨越「17歲」的年齡限制，而將名字投入「火盃」中呢？百口莫辯的哈利波特，只好承受所有人的猜疑，努力去挑戰鬥法大賽的一項艱鉅任務。但是，「佛地魔的僕人」早已盯上了哈利波特，暗中虎視眈眈的準備獵取「仇人之血」。這場「三巫鬥法大賽」背後究竟隱藏了什麼駭人聽聞的詭計？哈利波特又是否能順利通過「火盃」的考驗呢？…





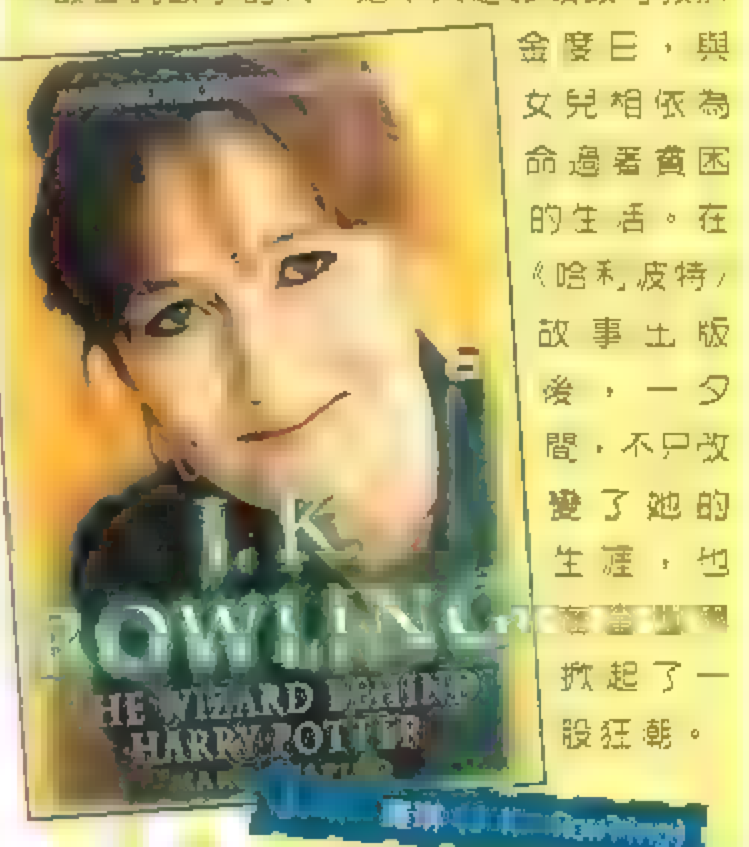






作者小檔案

她是個三十多歲的年輕媽媽，也是全世界最會說故事的人。她本來是靠領政府救濟金度日，與女兒相依為命過著貧困的生活。在《哈利波特》故事出版後，一夕間，不只改變了她的生涯，也掀起了一股狂潮。



羅琳(J.K. Rowling)

SYSTEM REQUIREMENTS ＊CPU 未定 ＊記憶體 未定 ＊硬碟 未定 ＊光碟機 未定 ＊顯示卡 未定 ＊音效卡 未定

哈利、榮恩、妙麗

哈利、榮恩和妙麗全都是可以扮演的角色，並且依據電影中的人物相貌製作模型。在這款遊戲中，導入了全新的施法系統，讓玩家首次透過隨魔杖揮舞而震動的控制器去感受魔法的威力。玩家也可以與朋友在合作遊戲中組隊冒險，結合彼此的魔法，施展威力更強大的法術





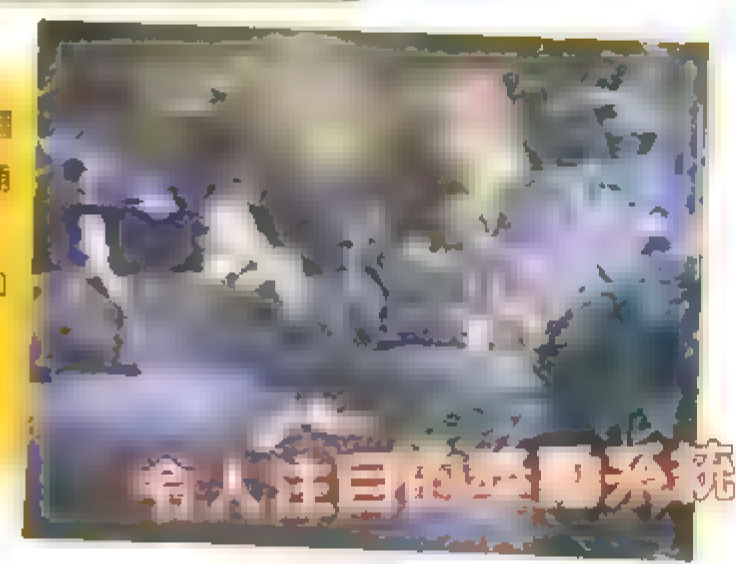
特色大觀園



根據電影角色打造的分身、如電影般的華麗環境、引人入勝的遊戲內容，以及令人注目的互動體驗，構築出栩栩如生的「哈利波特」魔法世界



此系列的另項創新，玩家可以和朋友組隊，一同探索「哈利波特」的世界，更可結合彼此的力量和魔法，施展威力更強大的法術



「速速前」咒語獵捕活蹦亂跳的豆子，以及透過蒐藏卡和生物卡提升哈利、榮恩和妙麗的力量



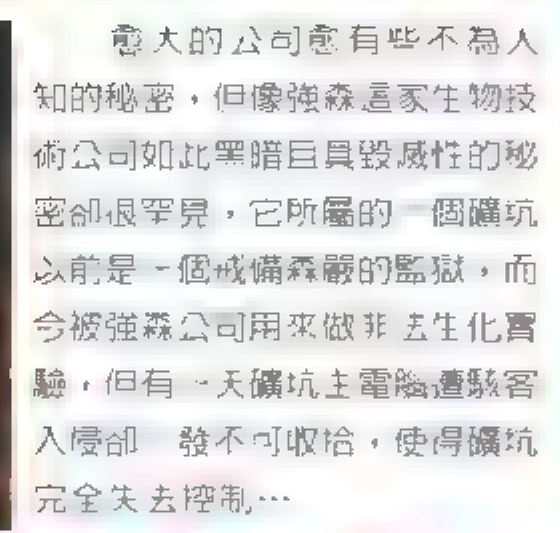
全新的法術施展系統，可讓玩家施展威力強大的法術、成為高強的法師，並透過控制器的震動感受法杖揮舞的瞬間，

哈德遜河　風格

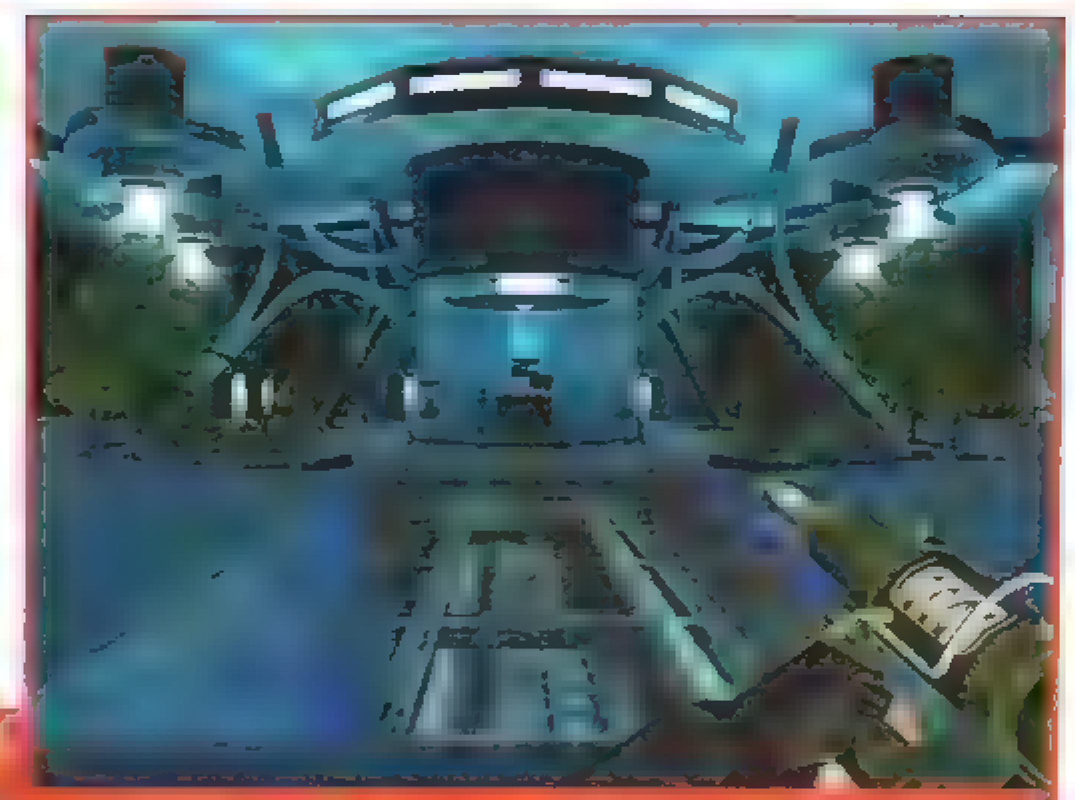


遊戲美術總監勞倫特表示，遊戲中將哈德遜河畫派的風格帶入其中，藉以表現出壯麗且光暗對比強烈的魔幻魔法世界

生化公司



愈大的公司愈有些不為人知的秘密，但像強森這家生物技術公司如此黑暗且具毀滅性的秘密卻很罕見，它所屬的一個礦坑以前是一個戒備森嚴的監獄，而今被強森公司用來做非法生化實驗，但有一天礦坑主電腦遭駭客入侵卻一發不可收拾，使得礦坑完全失去控制…







生化筋肉人

據統計，光去年全球電腦駭客犯罪所造成的損害，已經達到數百億美金之多，且估計每年損害金額有加無減，由Deep Sliver發行、英特衛於今年第四季代理的《生化筋肉人》這款遊戲內容就描述未來生化企業網路[redacted]。

GAME INFO

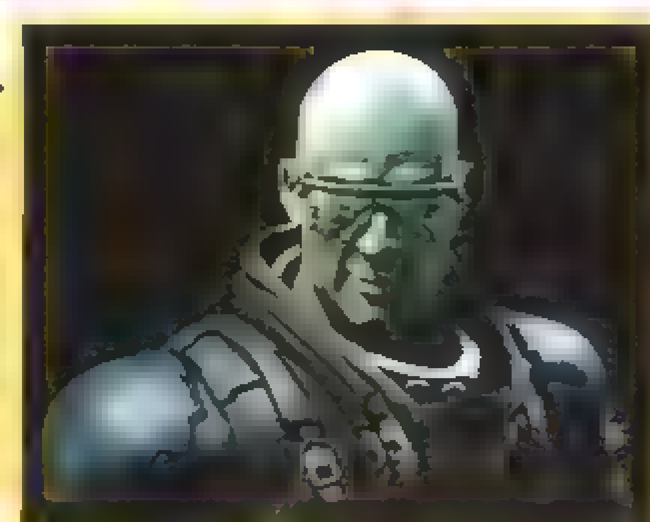
發行日期 10月中旬

製作開發 Koch
代理發行 英特衛
遊戲售價 未定
遊戲類型 動作RPG　語言版本 英文
適用平台 Windows 2000/XP

遊戲中

主角 生化筋肉人

主角生化筋肉人受雇於強森前往修復，他的任務是要幫他們設法重新掌控該實驗室，但公司老闆卻因礦坑情況突然惡化而啓動了B計畫，炸毀礦坑，主角因此被大爆炸困在礦坑中



Toadstool

在主角危難時現身，並告訴主角，他身在一個由駭客電腦怪人統治的地下世界，因為遠離組織，主角不得不自尋出路



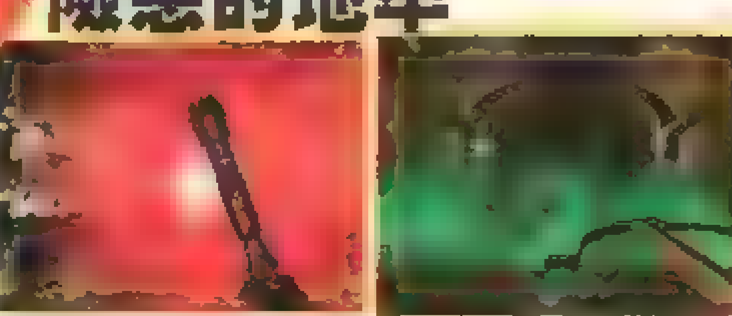
凱薩琳

主角尋找出路的途中遇見了神秘的女郎凱薩琳，她將不時的幫助主角



險惡的地牢





官方網址：http://www.interwise.com.tw/

*CPU PIII 1G　*硬碟 1.4 GB　*顯示卡 相容DirectX 9.0c、64MB的3D顯示卡
*記憶體 512MB　*光碟機 8倍速以上光碟機　*音效卡 支援DirectX9.0c之音效卡

[illegible]

遊戲主角身材[illegible]精壯，是個[illegible]，又[illegible]生化[illegible]，因此有「生化筋肉人」之稱，他除了是電腦高手、還是[illegible]，[illegible]，玩家可將隨處可撿拾到的道具拿來組合新工具或升級武器，裝[illegible]



[illegible]

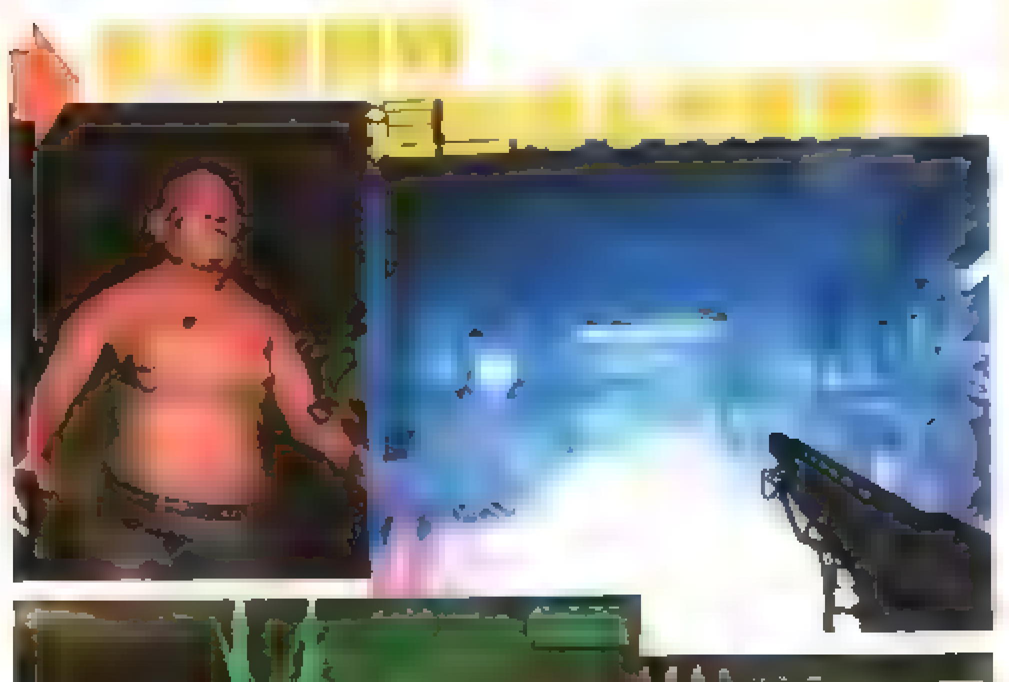


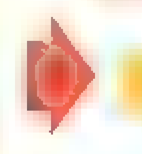
生化蟲怪，就拿你當我新武器的試靶吧！

在戰鬥過程或搜尋時找到的道具可別隨便丟棄喔！這些東西都可以拿來運用，也許神兵利器就讓你給組合出來了也說不定喔！

[illegible]因突變[illegible]

由於礦坑存放大量有毒生化原料，大爆炸後所有人與生物都發生基因突變，身上長滿眼睛的人類、鳥頭蟲身的怪物……而這一切，才都只是噩夢的開始，主角很快就會發現一般的武器對這些怪到不能再怪的怪物實在不怎麼管用，他只能不斷的改造武器、彈藥甚至DIT製造炸彈。







由於強森生物科技公司秘密從事非法的生化實驗，因此一但這些生化原料被釋放出來，可想而知，一場大浩劫也由此而生了，被生化原料入侵的人跟生物都起了化學作用，變成噁心可怕的怪物了！主角可得多多保重ㄚ。

RPG+FPS [illegible]

近年來，各類遊戲間似乎有互相截長補短、而使得遊戲類別間的界線愈來愈模糊，3D角色扮演遊戲愈來愈FPS化，FPS遊戲也照樣在殺怪、提升技能，《生化筋肉人》由於是第一人稱視角，以槍枝戰鬥的視角與FPS並無二致，因此是款貌似FPS的動作RPG，也可說是RPG+FPS的完美綜合體，這樣的組合《生化筋肉人》可是首創，加上戰鬥背景又是設定在電腦網路上的「母體」，更是噱頭十足！

[illegible]

[illegible]一人稱視角



第一人稱視角很適合喜愛射擊遊戲的玩家

RPG [illegible]

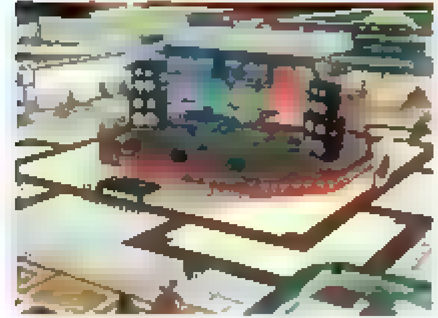


玩家要扮演「生化筋肉人」在遊戲中挑戰冒險，找出生路！

哈遊戲 生化筋肉人

單機館

[illegible]百貨大亨 [illegible]



遊戲分別在歐洲的巴黎、倫敦等超先進都市開始，從一片空地逐步建立起購物中心，並使出各種招術，造一個井然有序、美輪美奐的「血拼」天堂來招徠顧客，而每個城市居民都有自己的喜好和消費觀，準確把握這些因素，才能使你立於不敗之地，成為世界第一的百貨大亨。



模擬類遊戲一向深得玩家喜愛



先前推出的《鐵路大亨》於台灣受到許多模擬類型愛好者的支持之後，也使相當多的玩家成為了鐵路「大亨迷」，而現在，另一款充滿趣味、擬真、且更貼近我們生活的《百貨大亨》也即將在台灣登場了，它將帶給玩家一種全新的、充滿娛樂的建設趣味，可以讓你我都也有機會體驗經營華納威秀、信義商圈的樂趣。





製作開發 Deep Silver
代理發行 英特衛
遊戲售價 680 元
遊戲類型 模擬　語言版本 英文
適用平台 Win 98/SE/ME/2000/XP

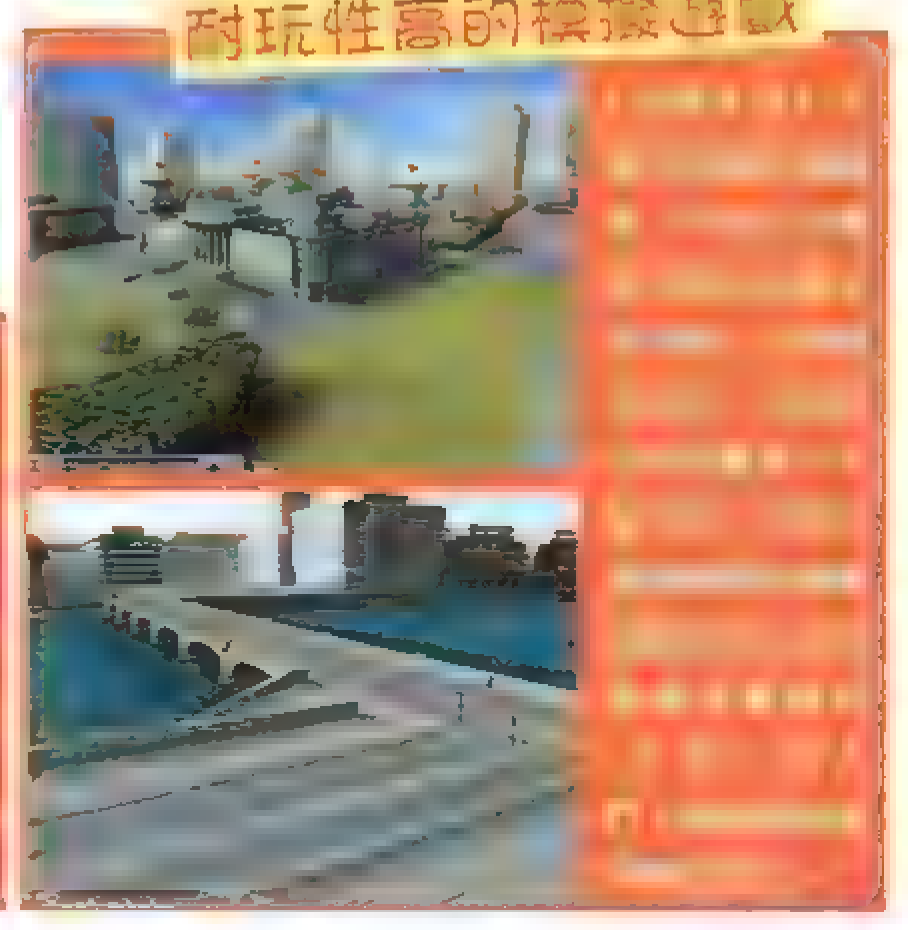
[illegible]的物件 [illegible]

遊戲可供玩家挑選的大大小小的商店及物件超過百種，不管是服飾店、玩具店、速食店、音響專賣店甚至電腦商場都等等一應俱全，完全可以滿足玩家的設計慾望。而且，就連手扶梯、路燈、地板磁磚甚至裝潢飾物等等都可以照玩家的理念選擇不同的款式，來對自己的商場進行個性化的裝飾。

一磚一瓦打造自己的夢想



耐玩性高的模擬遊戲



官方網址：http://www.interwise.com.tw/

＊記憶體 256MB　＊顯示卡 支援DirectX 並有64MB顯示記憶體之3D加速卡　＊硬碟 450MB
＊CPU Pentium 4 2.0GHz 以上　＊光碟機 8倍速以上光碟機　＊音效卡 支援DirectX之音效卡



主線劇情，劇本中玩家要成功經營各式各
貨大亨呢。不過，遊戲中任務的達成方式
感就可以的。所以，要在明確了任務以
聚工與警衛的安排，乃至於監視器裝設
才發現因為自己某　方面的疏忽而導致



巴黎、倫敦、還是柏林？

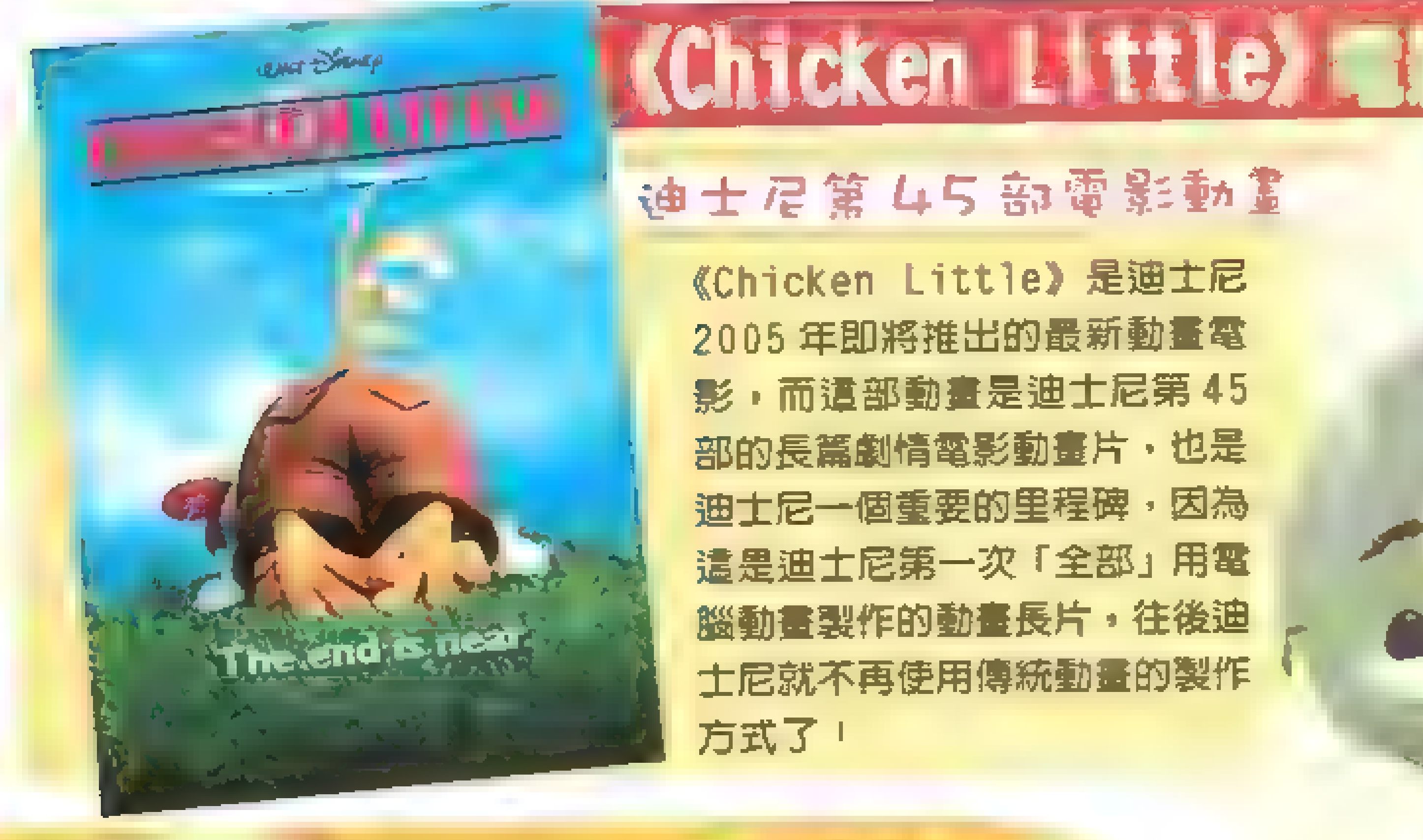
人潮對於整個商場的經營成敗來說也是相當重要的一點。人潮洶湧的商場因為有大量的顧客光臨，銷售額自然也會直線上升。那要怎樣才能提高商場的人氣呢？就如同現實生活中的商場一般，首先要提高商場的購物環境，維持乾淨清潔而光亮，讓顧客在安逸的環境裏舒舒服服的消費。還要防止一些扒手、搶犯來嚇跑客人。這不光可以提高商場的知名度，更重要的是隨之而來的還有滾滾的金錢啊。

娛樂跟速食店也是百貨少不了的產業





提款機要擺在哪裡？



《Chicken Little》電影簡介

迪士尼第45部電影動畫

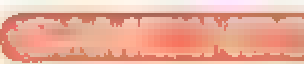
《Chicken Little》是迪士尼2005年即將推出的最新動畫電影，而這部動畫是迪士尼第45部的長篇劇情電影動畫片，也是迪士尼一個重要的里程碑，因為這是迪士尼第一次「全部」用電腦動畫製作的動畫長片，往後迪士尼就不再使用傳統動畫的製作方式了！





四眼天雞 Chicken Little

最近香港的迪士尼樂園終於開幕了，有沒有讀者去過了呢？沒機會去的讀者就跟莫凡一起看看迪士尼的動畫，玩玩迪士尼的遊戲過過癮吧！這次莫凡給各位介紹的，是由迪士尼公司最新的動畫遊戲《Chicken Little》，這部動畫將在年底推出(美國上映時間為2005年11月4日)，屆時台灣當然也會引進啦！玩家們就耐心等待吧！





製作開發 Avalanche Software
代理發行 Buena Vista Games
遊戲類型 動作
遊戲售價 未定　語言版本 英文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http:未定

四眼天雞故事大綱

主角是一個戴著超大眼鏡的小雞「Chicken Little」，某天他在路上閒晃的時候，剛好被一個樹上掉落下來的橡樹果子給打到，這個小雞天真的以為那是「天空」剝落的碎片，於是他恐慌的認為天空快要掉下來，緊張的開始到處警告四周的親朋好友，但是…當然是沒人相信啦！而且大家還把他當成一個大笑話，為了加強他的自信心，於是他被爸爸逼迫去參加一個棒球隊來改善情況，在那邊他認識了許多和他有同樣弱點的其他動物，隨著時間慢慢過去，大家也漸漸忘記這檔事情，但是沒想到有一天，Chicken Little竟然發現天空真的要掉下來啦！原來他參加的營隊，其中的外星對手竟然圖謀不軌，正在進行一個可怕的計畫，於是小雞和他的朋友必須克服心理的障礙，鼓起勇氣來拯救世界人類的計畫，但是這次竟是沒有人要相信他了，所以Chicken Little只好跟幾個朋友鼓起勇氣，聯合一連串的冒險來解決眼前的災難！



▲《四眼天雞》的劇情改編自傳統童話故事：一個一天到晚嚷著天要掉下來的四眼天雞－雞小弟成為眾親朋好友的笑柄，但是在迪士尼的動畫電影中：這次天真的掉下來了啦！雞小弟趁機扭轉劣勢成為拯救地球的超級英雄人物，讓他開心的不得了。

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU 未定　＊記憶體 未定　＊硬碟 未定
＊顯示卡 未定　＊光碟機 未定　＊音效卡 未定

四個角色輪流使用

遊戲中玩家除了扮演最主要的角色－Chicken Little之外，還會出現在當隊認識的一些其他動物，像是Fish Out-of Water，這是一隻得永遠戴著潛水帽的「出水魚」、Runt of the Litter則是一個垃圾豬，至於滿頭雜毛的鴨子就是Abby Mallard艾比鴨囉！這些名稱目前都還是菓凡自己翻譯的，因為等到電影上市之後，就會有正確的翻譯名稱囉！



電影中出現的配角大将



這些角色都會出現在電影動畫中，不知道遊戲中是否也會出現這些生動活潑的動物角色呢？讓我們拭目以待吧！

十項全能的運動高手

玩家除了在遊戲裡面走來晃去之外，別忘了要找出幕後的黑手，所以會有不斷的遊戲任務出現，還好Chicken Little是個十項全能的運動高手，不論是攀爬電線桿啦、走鋼索、爬纜梯，甚至是游泳跳氣球都難不倒他！



收集橡樹果子

遊戲中，玩家所扮演的四眼天雞要一路收集橡樹果子。







▲動作遊戲當然少不了一些特技動作啦～別看四眼天雞個子小頭又大，他可是隻動作敏捷又不怕死的雞喲！

▶為了讓玩家有更真實的感受，遊戲中的主角配音都是跟電影一模一樣的喔！像是主角Chicken Little是由Zach Braff擔任、Joan Cusack則幫艾比鴨配音、垃圾豬Runt是由Steve Zahn配音，小雞的爸媽則由Garry Marshall、Estelle Harris擔任。





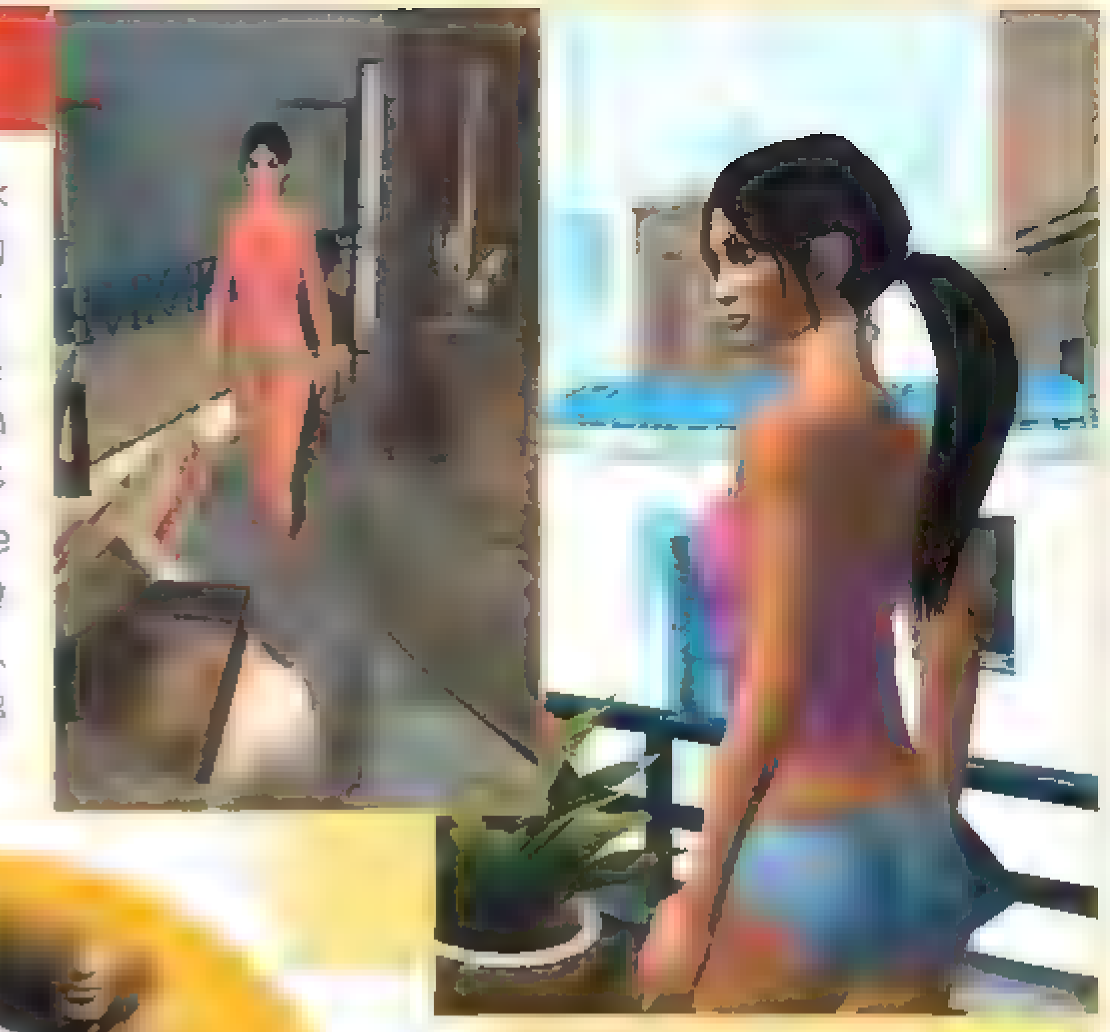


哈遊戲 四眼天雞

哈單機館

透過夢境揭示陰謀

在前作中，設置了一個科學與魔法、混亂與秩序的一個永久平衡的世界，但這平衡一旦被打破，混亂和危險伴隨而來的結果則是將人類社會陷入一個夢魘之中。在新作中仍然保留了前作的某些設定，例如：兩個二十三世紀的平行世界的雙生子，具有穿行於兩個平行世界的特殊能力，科學與魔法的潛心鑽研仍是遊戲主角所必學的課程等等，當然，新作還增加許多新鮮元素，包括新作中將登場的另一位女主角－Zoe Castillo，通過她的夢境來揭示一個醞釀已久的陰謀－摧毀現存的兩個世界，這正是遊戲標題的涵義所在，為了拯救人類，她將設法破譯出夢境中預示的一切，從而引發出女主角追捕前作中的主角－April Ryan的故事劇情。



這次的主角是一個柔弱的小女生，到底有什麼樣的命運在等著她，她真的是能拯救世界的救世主嗎？

無盡的旅程2

《無盡的旅程2》可說是是延續了前作的劇情，但又融合新的冒險、新的人物、新的故事 前作是以一個完整獨立的故事，一個18歲的女孩愛普爾 賴安被告知她是唯一一個能拯救世界的人，並且必須作出巨大的犧牲和冒險去完成這項艱巨的使命，在《無盡的旅程2》中，女主角佐伊 卡斯特將繼續這個未完的故事

GAME INFO

發行日期 未定

製作開發 Monte Cristo
代理發行 漢楓互動
發行日期 年末預定
遊戲類型 即時策略 語言版本 英文
適用平台 win 98 ME 2000 XP

官方網址：http://www.dreamfall.com/

各種風格的遊戲世界

《無盡的旅程 2》把玩家丟進一個比一代更危險的世界當中，遊戲設計出各種不同風格的探索世界，像是充滿科技感的未來世界「斯塔克」、以中古世界為背景的世外桃源「阿卡迪亞」，或是終年白雪覆蓋的「冬之城」等等。

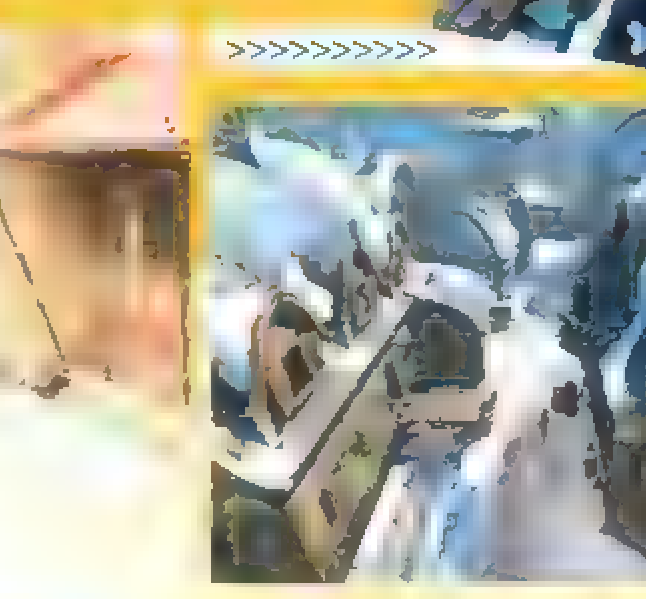
場景設定圖

斯塔克



阿卡迪亞

>>>>>>>>>>>



冬之城

SYSTEM REQUIREMENTS
* CPU PIII 800MHz 以上 * 記憶體 256MB * 硬碟 1 GB
* 顯示卡 DirectX 8.0 以上/64MB * 光碟機 32xCD-ROM * 音效卡DirectX 相容

透過夢境揭示陰謀

在新作中動作成分和冒險元素都加重了不少，甚至遊戲解謎方式也是各式各樣，主角在不同關卡所遇到的謎題也各不相同，使得這款遊戲具有較高的可玩性。遊戲主要還是以其華麗多彩的畫面和引人入勝的故事情節取悅玩家，對於動作的要求並不是很高，舉個簡單的例子，主角被困在地牢裏，無須搜尋鑰匙，只需「臨門一腳」將門踹開即可。



遇到難題時只要簡單的動一下腦，問題就能迎刃而解喔～

無介面新玩法

在遊戲中，遊戲介面也做了改進，更確切的說，是沒有介面的介面，你在遊戲中看不到任何圖示或者功能表，人物或者物品可以互換，這一點可以從主角身上明顯看出。此外，遊戲安排了複雜的人物對話，50多個不同類型的人物會讓玩家耳目一新，其中也包含了前作中出現的遊戲人物。

無介面的畫面讓人更能享受遊戲的真實性

雖然說是無介面，但靠近東西時仍會有明顯的提示

遊戲角色介紹

Zoe Castillo



主角是一個剛從大學退學的20歲女孩名為「Zoe Castillo」，[illegible]Charlie」居住在新[illegible]，大學[illegible]課程[illegible]。[illegible]之退學，[illegible]但是[illegible]，[illegible]一場[illegible]整個世界[illegible]危機中，[illegible]危機[illegible]有關係。

April Ryan



她是一[illegible]家，也正是我們前作中的主人公，但在新作中，她的[illegible]已[illegible]不[illegible]，不知什麼原因改變了她，[illegible]不再是前作中我們所熟悉的[illegible]了拯救世界犧牲自我的April Ryan了，[illegible]代主角[illegible]人物

Kiam



[illegible]

遊戲導演兼作者-Ragnar Trnquist之語

我們希望能讓老玩家[illegible]嘗試該作品的遊戲之門，[illegible]這款遊戲，我們還[illegible]在冒險遊戲的基礎上[illegible]入動作遊戲的元素，使遊戲性[illegible]，使故事性更[illegible]入勝





哈東洋館

撰文 邪騎士

官方網址：http://www.cross-net.co.jp

記憶力大考驗

不知道有多少讀者對於「クロスネット」這家公司有所印象？記不得的話就讓邪騎士來幫各位讀者回復點記憶吧～這家公司在兩年前出了一套作品，而當時的原畫師便是相當出名的TOMA大師，沒錯！那套遊戲便是紅透了半天邊的《MapleColors》，該遊戲中有許多有趣的小遊戲，再加上不俗的玩法、內容，和遊戲裡美美又風趣的女主角們，可說是吸引了不少玩家掏腰包買下此作，如今在許多玩家的引頸期待之下，終於又要推出新作《AYAKASHI アヤカシ》，而敢自稱「大作ADV」的本作表現是否能讓玩家有值回票價的感覺，亦或是讓人嘆息只是頂著《MapleColors》的光環而已？雖說不能馬上給各位讀者下評斷，但是先看看介紹也是不錯的啦！





AYAKASHI アヤカシ

這幾年來不斷的天災人禍，彷彿給人們一種世界快滅亡的感覺，就好比東南亞的大海嘯、日本連續不斷的大地震，亦或是最近美國所發生的強烈颶風，都是相當好的例子；當人們面對著殘破的家園，一定都會有著人類實在是相當的渺小，如同滄海一粟一樣的感覺，所以我們不但要保護環境，更應該珍惜身旁的每一個人。





GAME INFO

製作開發 クロスネット
代理發行 クロスネット
遊戲類型 傳奇式ADV，男性向 18禁
遊戲售價 ￥8800
發行版本 日文/DVD-ROM x 1
適用平台 Win 98/ME/2000/XP

遊.戲.人.物.介.紹

久坂 悠

CV.無

正義感十足的主角



藥師寺 陽愛

CV.安玖深音

主角的青梅竹馬。



SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU PIII 450以上 ＊記憶體 98/ME 64MB以上 WIN2000/XP 128MB以上 ＊硬碟 未定
＊顯示卡 640X480 VRAM16MB以上 ＊光碟機 DVD-ROM ＊音效卡 DirectSound對應

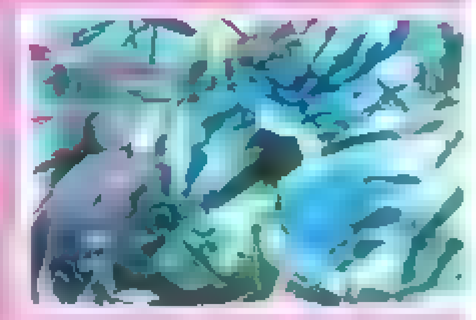
謎一般的敵人？



主角～久坂 悠是位自幼便具有超能力的超能使者，雖說並沒有用[illegible]番大事業，不過偶爾也是會「借用」超能力來賺點零用錢花花，對於身邊的人、事、物並沒有太在意，[illegible]相當的沒有幹勁，在學校的時間幾乎是以睡覺的方式來度過這段冗長的時間，不過突然出現在他面前，自稱「夜明 エイム」的少女卻打破了他寧靜的校園生活；正當主角處於一片混亂的時候，一種令人毛骨悚然的謎樣生物「アヤカシ」及操縱它的使者，也來到了主角的面前，並對主角展開了無情的攻擊，而當九死一生之際主角體內沉睡已久的力量，竟爆發了出來，一場「アヤカシ」之間的激烈戰鬥就這樣拉開了序幕…。



對手是名叫アヤカシ的異形！



當本作出版之後，各位玩家便要上場戰鬥了，俗話說的好「知己知彼百戰不殆」，就讓邪騎士來為各位讀者解說一下「アヤカシ」吧！「アヤカシ」簡單的說就是寄宿在人體內並把人的精神當做糧食的東西，傳說中的天狗、河童等等的怪物便是「アヤカシ」的最佳例子；被寄生的人們雖說會被啃蝕精神，但卻可以自由借用「アヤカシ」的能力，不過當你使用能力愈多次，精神也會被啃蝕的愈嚴重，因此「アヤカシ使者」往往擺脫不了被自己體內的「アヤカシ」全部吃掉的宿命。

夏原　織江

Cv 北都 南

正義感十足的主角。

她的舉動讓人有種似乎是在找尋什麼大[illegible]，不過到底是在找尋什麼呢？其實她本人也不知道，做任何事都有點粗首粗尾，要做起來相當害怕別人對她發脾氣，用不可思議的言行[illegible]接近主角，讓主角感到[illegible]



夜明　エイム

cv.カンザキ カナリ

把主角從死亡邊緣救出的謎樣少女。

突然出現在主角面前，是個不折不扣的[illegible]，[illegible]了，往往會用迅雷不及掩耳的速度攻擊及挑逗對手，操縱著忠路王及サトリ兩種[illegible]

パム・ウェルヌ・アサクラ

cv.三園 あすか

遠從法國過來的怪怪少女

[illegible]



東洋館

歡迎進入幻想世界

這是 個幻想的虛擬世界 ヘブンズケージ ，在裡面並沒有現實的壓力，也沒有文明的弊害，是 個充滿劍與魔法的魔幻地方，你可以依你的所好選擇想要的職業，把可愛的魔物劈哩啪啦的打下去，再把怪物所掉的東西撿起來拿去換錢，然後添購自己的新裝備；要是玩家被兇猛的怪物襲擊也不需太害怕，因為這是一個虛擬的世界，所以是不會痛的。而在這個世界談戀愛也是一樣，就算被甩了也不用太在意 大丈夫～一切都是虛擬的啦！」，因此在這個世界的玩家們，總是相當活躍地冒險著。就在文化祭快來臨的初秋之日，主角－淺倉誠，在街頭巷尾都很受歡迎的虛擬現實型MMORPG「ヘブンズケージ」裡化身成一位叫セイ的角色，此時他遇到了一位名喚「メルアリア」的少女新手玩家，剛進入遊戲的她對於遊戲裡的一切都不是很清楚，甚至還把魔獸當成可愛的動物，想和這些魔獸一起玩呢！因此這位呆呆的玩家便也成為主角每天遊戲的最主要動力來源，主角心想，反正也不知道她真實的名字，就當作在玩遊戲也好，要是玩膩了就早點結束這段戀情吧！不過遊戲裡的一切似乎都超出他的想像，每日與メルアリア相處，到處遊歷，卻在不知不覺中捲入了令人驚訝的事件中…。





Heaven's Cage
ヘブンズケージ

撰文：邪騎士

不知道各位讀者有沒有幻想過自己手持利劍或是拿著魔法杖，成為了一名劍士、騎士或魔法師等，並和一群志同道合的夥伴一起在廣大的大陸上冒險，有時為了生計到冒險者公會接接任務，來賺一些生活費，有時則路見不平，出手解救一些受苦受難的平民百姓，雖說這樣的冒險者生活似乎不好過，但是對於過慣了和平生活的人，這樣的日子似乎也令人頗為嚮往！



GAME INFO

發行日期 10-28

製作開發 Art
代理發行 Art
遊戲類型 幻想世界冒險 戀愛ADV 男性向 18禁
遊戲售價 ￥8800
發行版本 日文/DVD-ROM x 1
適用平台 J-Win 98/ME/2000,XP

官方網站：http://art.kir.jp/

單機ONLINE GAME玩法？！



SYSTEM REQUIREMENTS ＊CPU 未公開 ＊記憶體 未公開 ＊硬碟 未公開 ＊光碟機 DVD-ROM ＊顯示卡 D未公開 ＊音效卡 未公開

真實生活篇

星野 紗緒里

cv.如月美琴



有點天然的癡呆，不過大致上是個蠻受人喜歡的角色，在主角的死黨四人中扮演治療的角色

淺倉 奈央

cv.佐倉江美



主角的妹妹，是[redacted]何人也可以活下去的堅強少女，[redacted]上相當的笨拙

天川 湖雪

cv・櫻坂かい



鳳女學園的學生會幹員，跟彩子和奈央都是好朋友，有著相當奇怪的語調，口頭禪是：「你確實是無能」，

笠原 舞羽

cv.茉莉奈

[redacted]當好的少女，具有靈感體質，對幽靈相當苦手，在主角的死黨四人中扮演氣氛營造嚴！



鏡 彩子

cv.芹園みや

鳳女學園的學生會長，同時也是奈央的好友，對於主角來說有點近似於天敵的存在！



淺倉 操

cv.無

主角的堂姐，在某知名大學畢業後來到「ライフライ」當店長的才女，對於可愛的東西相當沒有抵抗力。



幻想世界篇

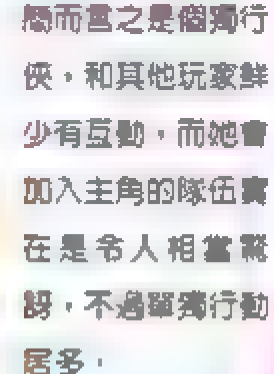
メルアリア



[redacted]的和平主義者，對於主角的力量之石感到相當有興趣，言行舉止都很像個女生，但實際上不明。

ソレイユ

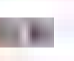




總而言之是個獨行俠，和其他玩家鮮少有互動，而她會加入主角的隊伍實在是令人相當驚訝，不過單獨行動居多。

アプリコット





突然出現在遊戲裡的謎之冒險者，目的不明，不過對於這世界裡所存在的九顆「力量之石」似乎有某種程度上的[redacted]

クロエ

龍等級的怪物也能召喚的高等級玩家，和主角一行人有著夥伴的關係，不過因為現實生活中在忙考試的事，最近相當少出現。



クリオネ

是個相當擅長水系法術的魔法師，不過不知道為什麼，卻帶著一把自己不能使用的魔劍在身[redacted]



シナノ

會幫別人復活，再丟下一句「你實在很沒有用」，然[redacted]少女，有著和外表不符合的高超毒舌功力



東洋館

《Atoropa belladonna》(中譯爲顛茄)

這是個帶有猛毒的美麗的花的名字，同時，這也是將命運之絲用剪刀剪斷的女神的名字。「關於你許多許多的事我做了調查。數年前你有個已經分手的前戀人，你現在還相當的想念着她，而我有一件事拜託你希望你能考慮」數年前，主人公之前分手的前戀人，八千草 樹。她現在是大企業八千草集團的老闆八千草 隆三的未亡人，得知她為龐大的遺產的第一繼承人的主人公，便到了她所居住的洋館「洋花樓」。主人公所接受的委託是說服他的前戀人，八千草 樹，放棄繼承那筆遺產，而如果這件事成功的報酬是十億円。於是在歷經時代的古老洋館「洋花樓」為舞台，時間是現在，故事揭開了序幕。在這裡遇到的女性們萌生出愛情，還是施以淫亂的教育讓她們成為奴隸，都是可能的選擇。可能得到了所有也可能失去了所有…你的選擇決定著未來，而等著你的未來只有掌握思念之絲與命運的女神知道將會如何。



撰文 羽葉

Nature 系列又有新作了，自從 98 年的《Nature～身も心も～》至今已經是第五套作品了，本系列的特色就是分成純愛跟鬼畜兩個極端的路線，強調愛慾之間的多種面貌與可能性，劇情上也是相當深入，因此一直以來本系列就一直相當的吸引固定群衆的玩家們

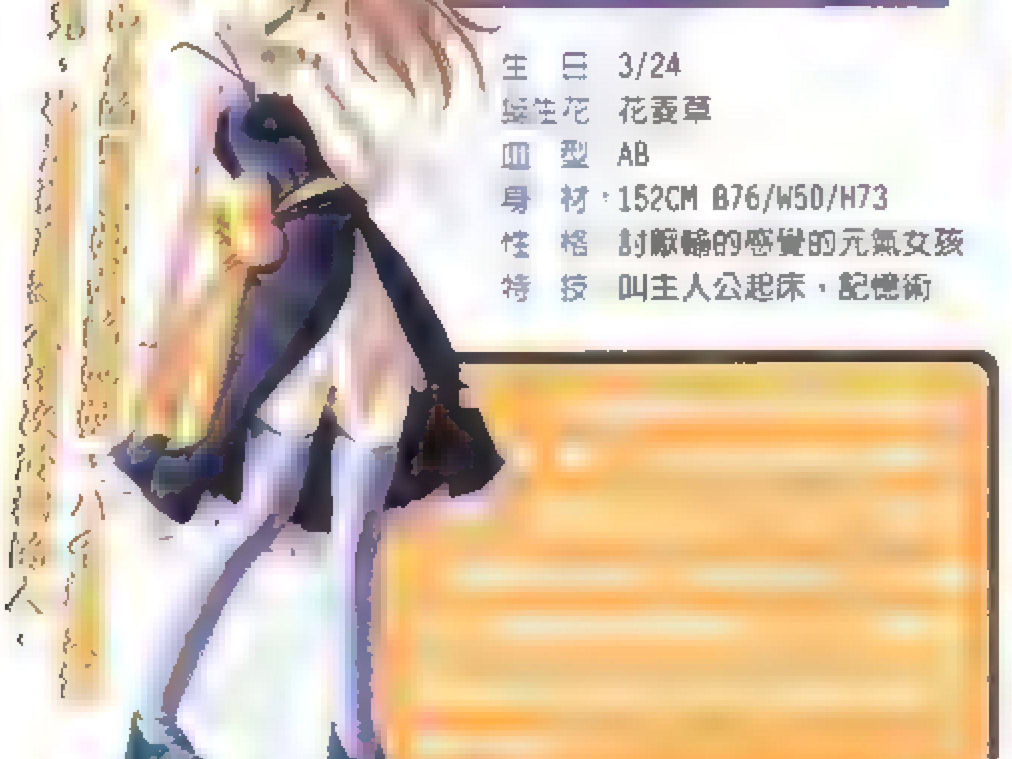


GAME INFO

製作開發 DreamSoft
代理發行 F&C
遊戲類型 情愛育成 AvG
遊戲售價 ￥8800 未稅)
發行版本 日文 DvD ROM 片數未定
適用平台 J-Win 98 ME,2000 XP

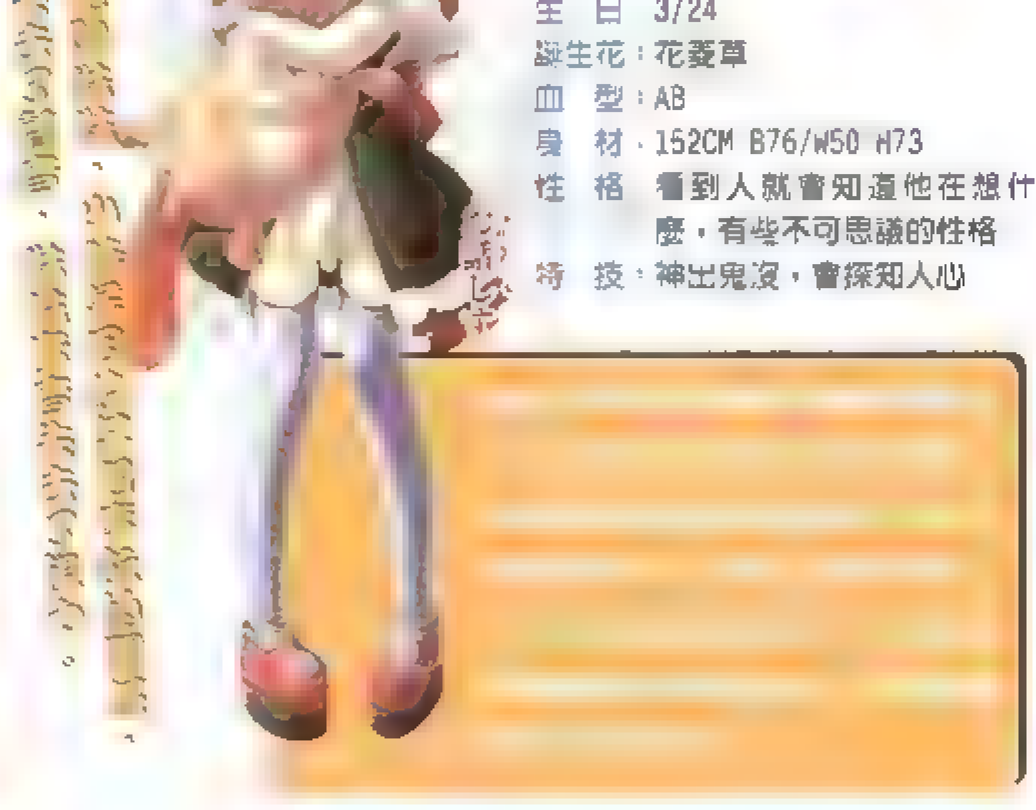
官方網址：http://www.dreamsoft.jp

遊戲人物介紹



八千草 響果

生 日 3/24
誕生花 花菱草
血 型 AB
身 材：152CM B76/W50/H73
性 格 討厭輸的感覺的元氣女孩
特 技 叫主人公起床，記憶術





八千草 響音

生 日 3/24
誕生花：花菱草
血 型：AB
身 材：152CM B76/W50 H73
性 格 看到人就會知道他在想什麼，有些不可思議的性格
特 技：神出鬼沒，會探知人心

SYSTEM REQUIREMENTS | ＊CPU P-II 500 MHz以上(推薦P-III 1GHz以上) ＊記憶體 64MB(推薦96MB) ＊硬碟 未定
＊光碟機 未定 ＊顯示卡 DirectX 800x600 Hicolor表示可能 推薦8MB VRam以上 ＊音效卡 未定

如果我殺了你
你仍然還會愛著我嗎？

Nature系列[illegible]女主角[illegible]姊妹[illegible]色，而本作較為[illegible]，而[illegible]女主角是[illegible]人，[illegible]「Nature」[illegible]，[illegible]此作出了這樣的變化。而[illegible]女[illegible]是[illegible]，[illegible]五作，但是如同《Dragon Qxxxx》[illegible]《Final Fxxxxx》系列一樣，即使從中間任何一套開始接觸[illegible]不會有不明究竟之處，[illegible]是繼承個名衔，但是每套都是全新的[illegible]。擔任配音的中家[illegible]、[illegible]姊妹，[illegible]雙胞[illegible]姊妹，[illegible]雙胞胎配雙胞胎（不過姊妹的[illegible]）





八千草　樹

生　日：12/3
誕生花　薰衣草
血　型　[illegible]
身　材　162CM B97/W62/H87
性　格　溫柔天然系的大姊姊型
特　技　編織裁縫，以及草木花類的知識



硯　碧葉

生　日　7/19
誕生花　[illegible]
血　型　A
身　材　163CM B100/W55/H83
性　格　任性且有點冷酷[illegible]
特　技　使用小刀的古武術，研究咖哩



月原　美園

生　日　10/23
誕生花　大花曼陀羅
血　型　O
身　材　165CM B115/W61/H90
性　格　冷靜卻有些高傲，不過其實相當一絲不苟
特　技　開車，情報收集與情報操作

＊幾乎所有人的誕生花都是有毒植物…

東洋館

古老的一族傳說

在遙遠的太古時期，有個令人敬畏的一族喚作「尼友」，該族相傳著一種神秘且強大的力量，這股力量不但曾經控制了日出之國還曾經君臨天下，但尼友一族強大的力量來源卻是來自於百年才有一名的「鳳雛」，鳳雛擁有出類拔萃的能力，天生領導者的魅力讓人臣服，而鳳雛所擁有的能力卻只傳給下一代，那個擁有超強力量的為一種子。那個種子被人們稱之為「黃金的種子」，是個只交給被選定的女人，經交合之後便會產下被人稱為「銀的收穫」的奇蹟之子，就這樣一族的榮耀就會永遠繁榮下去。但是這樣的力量便開始有人覬覦，曾經被尼友一族擯除在外的蘇我乃一族，為了爭奪黃金種子而與守護尼友的富士原一族起了衝突，富士原一族為了與其對抗便藉助了尼友的力量，使的一族的女性得到了強勢之力，人們稱她們為「姬武者」。但是，這樣的歷史還是抵不過時間共流，漸漸讓人交忘了。



撰文：勇者AAA

有時候常常會聽到有人說「人在保護某些重要的人、事、物時會變的強悍」之類的話，想想也是啦，野獸都會為了保護地盤、幼子或是食物挺身而戰，更何況是同屬動物界的人類，但是人類畢竟不像野獸般完全靠著本能來行動，有時應該先理性的想想然後再進一步的與爭吵的對方溝通，才不因為大動干戈而雙方掛彩吧。





製作開發 TOMATO
代理發行 TOMATO
遊戲類型 學園戰鬥AVG 18禁 男性向
遊戲售價 ￥9,240
發行版本 日文 DVD ROM
適用平台 J-Win 98 98SE/ME,2000 XP

官方網址：http //moon2000 co jp/tomato/

1 富士原晴陽

富士原家的長女，開朗且溫柔的個性，有如鄰家大姊姊般和善氣質，現在是神社的管理者

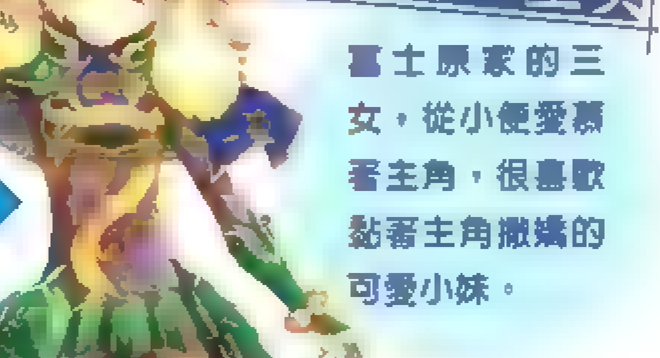
由於兩年前父母遭到蘇我乃一族的暗殺，便繼承了富士原家成為當家，守護父母親留下來的神社。性格穩重，對任何小事都不輕易妥協的她，對於守護神社和身為「尼友」傳人的主角都相當的努力，當然，這也是她的唯一使命，但是這樣的重擔卻也重重的打擊她的身心，強忍的她是否還撐得下去？

2 富士原瑞月

富士原家的次女，與主角同年也是同班同學。

個性愛好和平不愛戰鬥而且非常喜歡主角的她，一直希望能跟主角永遠在一起，雖說保護主角是她宿命的責任，不過自己對於變身成姬武者後相當的厭惡，當主角目不轉睛的看著電視上姬武者變身的她也感到厭煩，不論這是不是她所背負的命運，但就算她再討厭，她的能力卻是三姊妹中最強的。

3 富士原星美



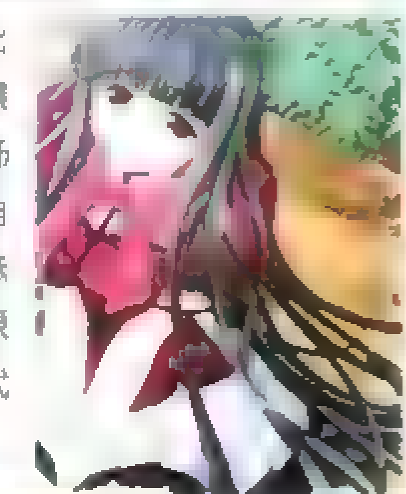
富士原家的三女，從小便愛慕著主角，很喜歡黏著主角撒嬌的可愛小妹。

這樣的她對於能夠守護最喜歡的哥哥(主角)而成為姬武者的是她甘之如飴，當主角看著她們在電視上出現的英姿時，她更確信這個使命會帶給他幸福，所以每天都能以朝氣的面孔對人，並善用自己的能力保護主角。

SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU P3-600MHz 以上 ＊記憶體 384MB 以上 ＊硬碟 未定 ＊光碟機 8倍數以上的DVD ROM
＊顯示卡 DirectX7 以上支援，4MB RAM，解析度800x60 HighColor 以上 ＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援

姬武者再現

主角是個平凡的高中生，與父母和親戚的三姊妹 同生活著，不過由於兩年前的事故造成父母雙亡，現在只有他和三姊妹一同生活。近來，主角同學之間傳說著謎樣的 姊妹活躍的事蹟，有一次，類似恐怖組織預告要狙擊政要人物時，突然出現的 姊妹 出手便把來襲的敵人全數擊退，風姿綽約的她們被大眾冠上了「姬武者」的稱號。某一天，主角又隔著電視新聞看著他所憧憬的三姊妹的身影，但突然間一名穿著戰鬥服的女性闖了進來，自稱是蘇我乃水鶏的她便不分青紅皂白的向主角襲來，這時與主角同住的 姊妹出現在主角的面前，並變身成主角憧憬的『姬武者』擊退了水鶏，事後，姊妹們道出了尼友一族的歷史，而主角正是尼友一族的後裔，而她們三姊妹正是負責保護尼友一族男子的富士原一族，而「姬武者」正是她們一族代代相傳用來保護「尼友」力量。







爭奪再起

對於蘇我乃一族的一現，是否意味著三年王是那個尼友紅遍隔世還要百年才會誕生一人的傳說呢？而黃金種子和銀的收穫的傳說是否會在這個時代再次重現呢？幾千年前的爭奪大戰又再次爆發，而被少女們包圍的主角，是否能找到命中注定的的女孩呢？主角的一顆心就像蹺蹺板一樣忐忑不安



4 蘇我乃風音

對於黃金種子的受胎抱著極大興趣，是個不論如何都要搶到手的女性

因為得到受胎的話，自己的下一代便會強大，自己也可間接也得到支配世界的權力，不惜利用自己妖豔的外表作武器進行一連串政要人士的暗殺行動，而今找到主角的她又會用什麼手段誘惑主角呢？

5 蘇我乃水鶏

頭腦聰明，是個擁有可愛外表的小惡魔

平時總是面無表情盤算著什麼，不輕易相信他人，會利用自己可愛的外表來欺騙他人達到目的，對於「黃金種子」的受胎抱著極大的興趣的她，相當期待這個傳說的實現之日。

6 大海花菜

轉入主角學校的轉學生！

從轉學的第一天就受到全學園的男性學生的注目，說話輕柔富有禮貌，小小的調侃她會臉紅不知所措，如花般美麗的笑容讓人神迷，猶如不懂俗事般的清純可人，然而就在她見到主角的第一眼時便一見鍾情，不善表達愛意的她總是默默注視著主角，而最近主角也開始漸漸感覺到她的愛意…。





撰文：勇者AAA

最近勇者因為忙過頭導致腸胃不適，一開始還以為只是因為吃壞肚子而引起的腸胃炎，在吃過藥症狀減緩後就不以為意，沒想到隔了一天後又開始發作，這次則是痛到在地上打滾，不得已只好到醫院掛急診，經過一番檢查後才發現是腸道阻塞，經過診治後才無大礙，真的要開始多多注意自己的身體了。



發行日期 2005/10/21

GAME INFO

製作開發 Liar Soft
代理發行 Liar Soft
遊戲類型 體內醫療RPG（18禁／男性向）
遊戲售價 ￥9.240
發行版本 日文\DVD-ROM
適用平台 J-win 98SE/ME/2000 XP

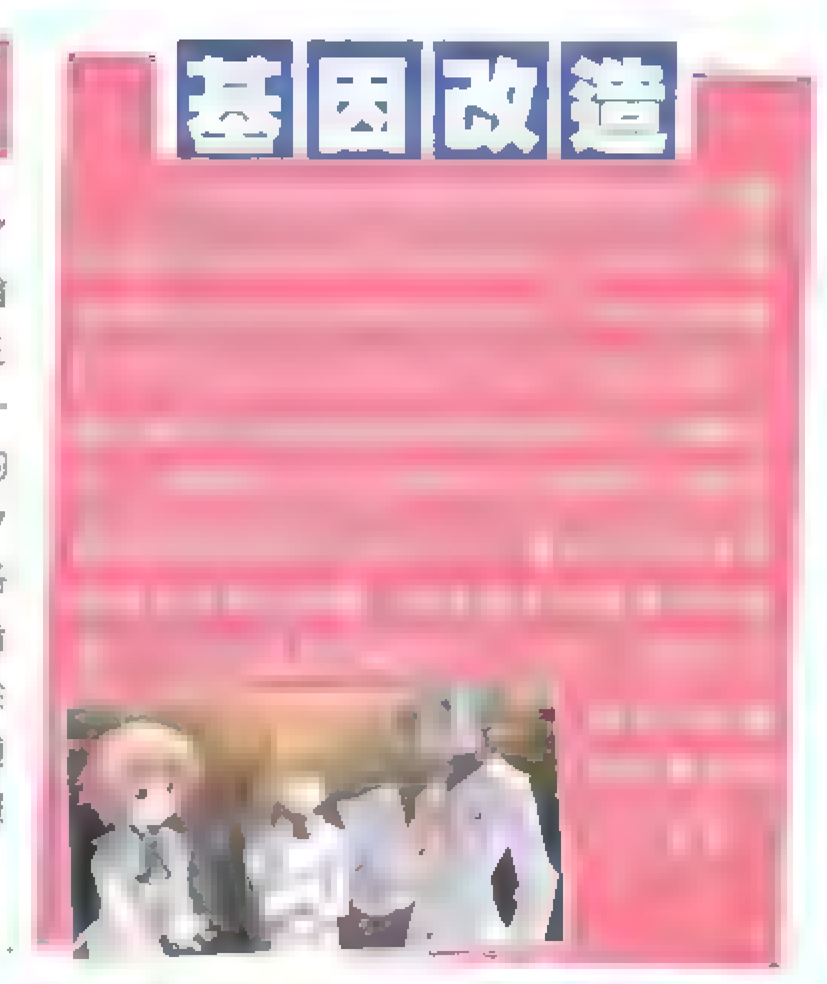
東洋館

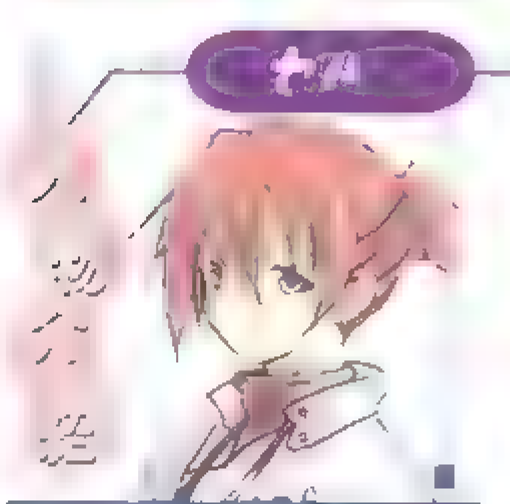
官方網址：http://www.liar.co.jp/

被禁止使用的醫療方法

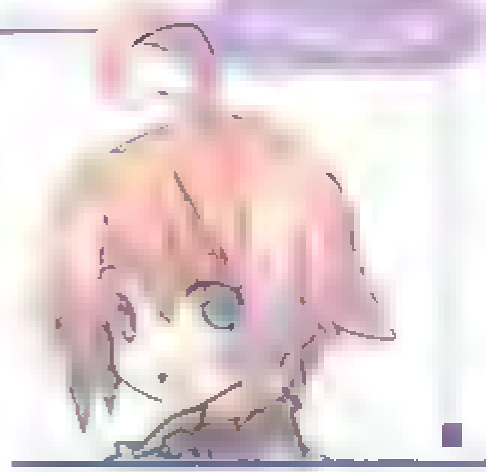
與妹妹ウラシル兩人相依為命主角セル，為了醫治從小就體弱多病的妹妹而立志成為一名醫生，多年後，主角得償宿願成為了一名醫生並在鎮上開了一間小診所，一邊為其他病人看診一邊照顧生病的妹妹。但是某一天，ウラシル的病情突然惡化，經檢查之後發現造成ウラシル生病的病原已經擴散到全身各處，經過診治後仍舊束手無策，只能看著妹妹一天一天步向死亡。然而，處於絕望的就邊緣主角拋棄了身為醫生的道德觀念，嘗試著使用被醫界禁止的醫療技術，就算被醫界除名也在所不惜…。

基因改造





本作的主角，ウラシル的哥哥，個性溫柔和善，現在經營著父親遺留下來的小診所，過去妹妹臥病在床時，便立下志願要當一名醫生，醫學院畢業後便投入醫治妹妹病情的研究，但不幸的是妹妹的病卻是當今的不治之症，但棄而不捨的他終於在多年後找到醫治妹妹的方法，就算該作法會讓他身敗名裂也在所不惜。



主角セル的妹妹，從小就是一副體弱多病的樣子，多年來一直查不出病因，自從雙親相繼過世之後，兩兄妹便一直相依為命，深知自己的病情有逐漸惡化趨勢，但個性開朗有朝氣的她為了不再給哥哥添麻煩總是強作歡笑，看在身為哥哥的セル眼裡更是心疼不已，在經過セル的醫療之後身體有了明顯的轉變，便開始在診所內幫忙。



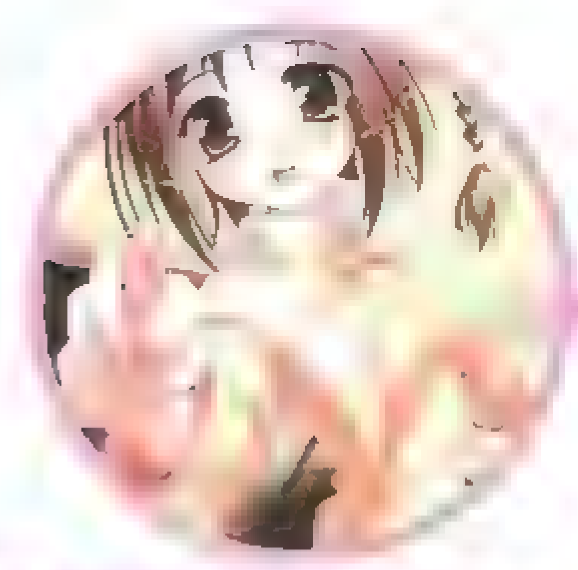
主角在大學時代同學，過去兩人曾經交往過，現在是主角醫學領域上的好夥伴，一有空閒時便會到主角的診所裡幫忙，表面上是說要幫主角的妹妹治療，其實是為了滿足自己對新知的探索，頭腦聰明的她，總是在醫療的技術上給予主角許多的意見，對於ウラシル病情能夠好轉他可說功不可沒



主角診所的患者，是個有錢人家的的千金，跟ウラシル患有相同的怪病，只是症狀比ウラシル輕上許多，是在得知主角セル有治療的方法時便造訪了主角的診所，個性溫和頭腦清楚聰慧，讓人覺得很有親和力，與ウラシル相當的要好的她，一開始卻對主角有點疏遠。

＊記憶體 256MB以上 ＊光碟機 2倍數以上的DVD-ROM ＊硬碟 1GB 以上硬碟容量
支援，32MB RAM，解析度800x60 HighColor 以上 ＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援





撰文：勇者AAA

近來因為「哈利波特」系列所造成的魔法旋風，使得大家對於奇幻的魔法產生了濃厚的興趣，也造就許多相關與魔法有關的書籍，電視影集，遊戲等等周邊商品趁隙推出，至今仍未消散，但是有可能有些人並不知道，其實所謂的魔法跟一些科學現象是息息相關的，多半是因為無知和穿鑿附會之下的產物，所以說想學會魔法，多讀些有關科學實驗的讀物或許有意想不到的收穫喔

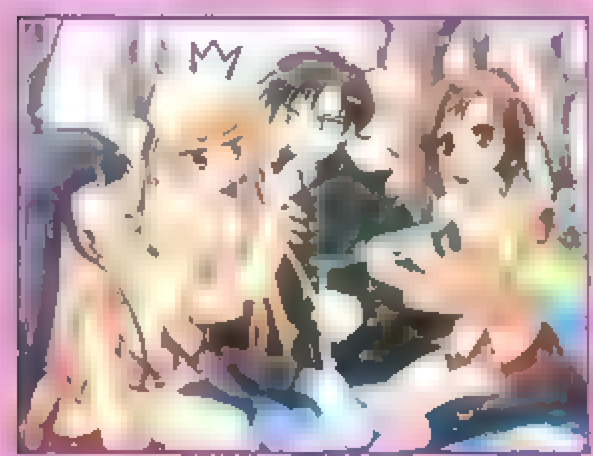
GAME INFO



製作開發 windmill
代理發行 windmill
遊戲類型 魔法學園AVG（18禁／男性向）
遊戲售價 ￥9 240
發行版本 日文 DVD ROM
適用平台 J-Win 98SE/ME/2000/XP

官方網址：http://windmill.suki.gr.jp/

魔法學園的戀愛物語





[illegible]出現幾點誰也不知道。『明天又是情人節[illegible]以嘲笑，可是現在上哪找現成的女友阿，還是乖乖等著被損吧！』但是，再沒人要的光棍上天都會聽到他們的請求，是的，一切的開端都是從被譽為天才魔法少女的神坂 春姬出現的那一刻開始。主角小日向 雄真所就讀的學校有個神秘的科系－魔法科，跟主角就讀的普通科不同，沒有人知道魔法科到底是怎樣的科系，但是有一天，魔法科的校[illegible]的校園頓時引發了不小的騷動，而主角的春天[illegible]

人物介紹

神坂 春姬



頭腦清晰，容貌秀麗，運動神經出類拔萃，品行端正，可說是個極為完美的人物，在同學間有公主的稱號，平是總是笑容滿面平易近人，但在不為人知的背後，[illegible]人無異的一面，因為平常總是被人捧的高高的導致她一直在人前扮演著「完美」的自己。

柊 杏璃



頭腦清晰，容貌秀麗，運動神經出類拔萃，品行端正之類等等的話都還不足以讚美，是個追求完美還要再完美的強勢少女，但只要有她出現的地方卻會引來爭端，是個直言不諱敢說敢做的人，但遇到喜歡的人卻會心口不一，封厭輸的她一直都視春姬為競爭對象

高峰 小雪



迷人的笑容是她的魅力所在，比起同年齡的女子還要高的高挑身材算是學園的偶像人物之一，不過常常做出一些令人不解的行動的她讓人有種不可思議的感覺，很會占卜的她身邊總是不乏人群，但在做事占卜正確率100%這點也讓人對她畏懼不已

小日向 すもも



主角的義妹，主角父親再婚時繼母的女兒，個性天真爛漫，開朗有朝氣，家事萬能對料理特別有一手，不過認為有異空間存在的她常常對著空氣在說話，這樣的舉動讓人覺得她是個怪女孩，不過對主角來說這是個習以為常，見怪不怪的舉動了

哈遊戲
はぴねす！

*[illegible] *音效卡 Direct sound，PCM音效支援
*[illegible]ghColor 以上 *光碟機 2倍數以上的DVD-ROM

遊戲發行表



■責任編輯 堤比犬兒 ■責任美編 下午茶

[illegible]

即時戰略、策略模擬類

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
台灣大亨（英文版）	英特衛	[illegible]	[illegible]
將軍 [illegible]	光譜	[illegible]	[illegible]
羅馬軍團	英寶格	990元	10月5日
三國立志傳3	光譜	690元	10月8日
善與惡2	美商藝電	1090元	10月11日
魔法之戰：冰雪	英特衛	未定	10月15日
模擬樂園3：野生動物園（中文版）	英寶格	790元	10月26日
世紀帝國3	台灣微軟	1290元	10月26日
古巴飛彈危機（中文版）	英寶格	[illegible]	[illegible]
模擬城市 [illegible]	松崗	未定	[illegible]月預定
明星志願3	大宇	未定	10月預定
中途島戰役	英寶格	[illegible]	[illegible]月預定
城市夢想家（中文版）	英寶格	[illegible]	[illegible]
瘋狂企業（暫名）	英寶格	890元	11月預定
鐵軌帝國二代 中文版	松崗	未定	[illegible]月預定
星際大戰：戰場前線2	美商藝電	[illegible]	[illegible]
城市夢想家（中文版）	英寶格	890元	12月14日
文明帝國4	2K Games	未定	94年預定
動物園大亨2：瀕臨絕種動物	台灣微軟	未定	94年預定
我的夢想咖啡廳	歡典	未定	94年預定
世紀三國	智冠	640元	94年預定
獵之城＆幻境合輯	智冠	490元	94年預定
鄭和任務之鄭和下西洋	智冠	399元	94年預定
A列車7	松崗	未定	94年03
新閣團時代2 中文版	英特衛	未定	94年04
戰鬥細將：紅鳳凰	2K Games	未定	95年預定
軍團司令	英寶格	1080元	95年預定
文明帝國經典全紀錄	英寶格	2200元	95年預定
魔戒：中土戰爭2	美商藝電	未定	95年03
紅色警戒3	Electronic Arts	未定	未定
美國空軍：空優武力	U.S. Air Force	未定	未定
最高指揮官	THQ	未定	未定

[illegible]

出擊先鋒4 中文版	勁達達	1190元	10月9日
叢林攻防戰	英寶格	490元	10月12日
全球衝突：反恐戰爭（暫名）	英寶格	1090元	10月12日
首戰天際	英寶格	990元	10月預定
重裝武力2	2K Games	未定	[illegible]預定
[illegible]（中文版）	[illegible]	未定	[illegible]預定
F.E.A.R 戰慄突擊 中文版	[illegible]	[illegible]	[illegible]預定
鳥籠殺陣（中文版）	英特衛	未定	[illegible]預定
戰地風雲2：特種部隊	美商藝電	未定	[illegible]
火線戰役3：先進戰士	[illegible]	未定	[illegible]
閃擊點行動2	英寶格	[illegible]	[illegible]
出擊先鋒4：定代契可夫罪犯	[illegible]	[illegible]	[illegible]預定
決勝之日：次世代	[illegible]	未定	未定
雷神之鎚4	[illegible]	未定	未定
賞金部隊：海軍陸戰隊	[illegible]	未定	未定

冒險類

遊戲名稱	[illegible]	[illegible]	[illegible]
鬼屋魔影：死亡界線（暫譯）	英寶格	[illegible]	[illegible]
討論心事	美訊	未定	未定

[illegible]

國際足盟大賽2006	運動	美商藝電	1090元	10月4日
橫衝直撞：復仇之道	競速	美商藝電	未定	10月15日
極速快感：全民公敵	競速	美商藝電	1090元	11月15日
極速房車賽2005	競速	英寶格	990元	11月預定
遙遠時空2 中文版	文化司	台灣光榮	未定	[illegible]
Come on Baby	運動	華義	未定	未定

[illegible]

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
新冰城傳奇 中文版	英特衛	1080元	10月15日
絕冬城之夜黃石與雷根（原裝進口）	英寶格	1280元	10月12日
限界凝視 中文版	英特衛	980元	10月預定
[illegible] 英文版	英特衛	未定	[illegible]預定
櫻花大戰4（中文版）	英寶格	750元	12月預定
新月傳說	智冠	699元	94年預定
鄭和任務之鄭和下西洋	智冠	399元	94年預定
亞歷山大 英雄傳（中文版）	英特衛	未定	94年預定
第二戰爭3	Strategy First	未定	94年預定
森林詭龍	智冠	560元	94年預定
翡翠寓言	Microsoft	未定	94年03
[illegible] 中文版	英特衛	未定	[illegible]
英雄傳說六 中文版	英特衛	未定	94年04
絕冬城之夜2 英文版	英寶格	1280元	95年3月
冰風之谷II 中文版	英特衛	未定	95年預定
暴炎	業訊	未定	未定
隱者巨戰記	業訊	未定	未定

動作類

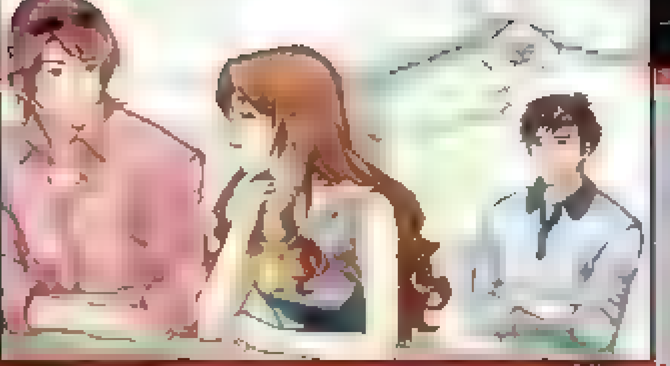
遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
榮光神盾 中文版	英特衛	[illegible]	[illegible]
王權風龍2	英寶格	[illegible]	[illegible]預定
殺手任務：黑錢交易（中文版）	英寶格	[illegible]	[illegible]
街頭霸王 中文版	英寶格	[illegible]	[illegible]
特警任務 [illegible]	英寶格	[illegible]	[illegible]
[illegible]（暫名）	英寶格	[illegible]	[illegible]
生化超人	英特衛	未定	[illegible]年預定
哈利波特：火盃的考驗	美商藝電	未定	[illegible]
教父	EA Games	未定	95年01
魯莽：[illegible]	Aspyr Media	未定	95年預定
古墓奇兵7（暫名）	英寶格	1080元	95年預定
25 to Life	Eidos	未定	未定

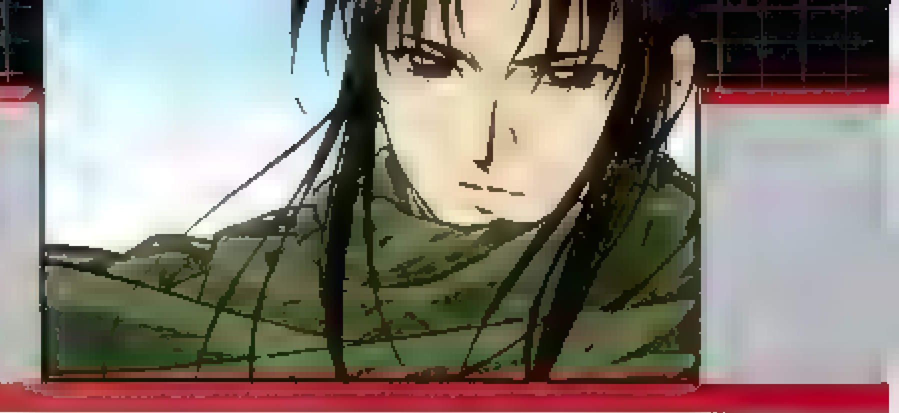
[illegible]

天諭	角色扮演	遊戲橘子	公測中
真三之王2	角色扮演	雷爵	公測中
真三國三 Online	牌卡遊戲	匠思號	公測中
絲路 Online	角色扮演	松崗	公測中
新界 Online	角色扮演	網遊	公測中
[illegible]	角色扮演	華義	公測中
奇蹟世界	角色扮演	智冠	公測中
天道	角色扮演	優美兒多媒體	封測中
[illegible]	益智	[illegible]	封測中
[illegible]	角色扮演	中華網龍	[illegible]
王者之路：神話	角色扮演	全球數碼	未定
愛戀數位樂園	益智	全球數碼	未定
[illegible]	角色扮演	億啟數碼	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	智冠	未定
[illegible]	角色扮演	天禎數碼	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]戰爭	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	大宇	未定
一騎當千	角色扮演	遊戲橘子	未定
[illegible]（暫譯：[illegible]）	極限運動	未定	未定
聖戰英雄傳 Online	角色扮演	未定	未定
賽車 OL	競速	易特空網路科技	未定
英雄三國志 Online	角色扮演	泰泉國際	未定
仙劍奇俠傳網路版	角色扮演	大宇	未定

PS：本發行表僅供參考，遊戲上市日期及售價以公司公佈之消息為主！





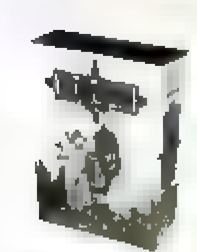


九月已發行遊戲



美少女夢工場 4
(中文版)
- 遊戲類型 養成
- 發行公司 [illegible]
- 遊戲售價 699 元
- 發售日期 [illegible]

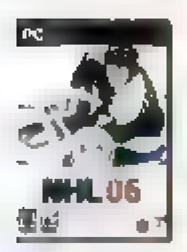
勁爆美國職籃 2006
(中文版)
- 遊戲類型 運動
- 發行公司 美商藝電
- 遊戲售價 [illegible]
- 發售日期 [illegible]



[illegible]
(中文版)
- 遊戲類型 射擊
- 發行公司 光譜
- 遊戲售價 850 元
- 發售日期 9 月 5 日



工人物語 5：帝王之路
(中文版)
- 遊戲類型 策略
- 發行公司 [illegible]
- 遊戲售價 [illegible]
- 發售日期 [illegible]



勁爆冰上曲棍球 2006
(英文版)
- 遊戲類型 運動
- 發行公司 美商藝電
- 遊戲售價 1090 元
- 發售日期 [illegible]



花花公子：名模派對
(中文版)
- 遊戲類型 模擬
- 發行公司 [illegible]
- 遊戲售價 1080 元
- 發售日期 9 月 25 日



模擬市民 2：美夢夜未眠
(中英文合版資料片)
- 遊戲類型 模擬
- 發行公司 美商藝電
- 遊戲售價 890 元
- 發售日期 9 月 13 日



老虎伍茲 2006
(英文版)
- 遊戲類型 運動
- 發行公司 美商藝電
- 遊戲售價 [illegible]
- 發售日期 [illegible]



吸血姬夕維～千夜抄
(中文版)
- 遊戲類型 懸疑冒險
- 發行公司 光譜
- 遊戲售價 690 元
- 發售日期 [illegible]



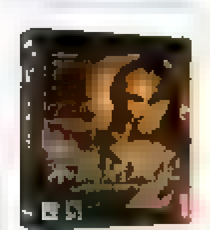
光榮武士
(中文版)
- 遊戲類型 戰略
- 發行公司 英寶格
- 遊戲售價 990 元
- 發售日期 9 月 28 日



武田信玄 2
(中文版)
- 遊戲類型 戰略
- 發行公司 英特衛
- 遊戲售價 980 元
- 發售日期 9 月 16 日



全面失控
(英文版)
- 遊戲類型 動作
- 發行公司 英寶格
- 遊戲售價 990 元
- 發售日期 [illegible]



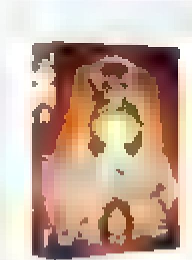
[illegible]
(英文版)
- 遊戲類型 戰略
- 發行公司 英寶格
- 遊戲售價 990 元
- 發售日期 9 月 21 日



龍晶傳奇
(中文版)
- 遊戲類型 角色扮演
- 發行公司 英寶格
- 遊戲售價 [illegible]
- 發售日期 [illegible]



[illegible]
(英文版)
- 遊戲類型 冒險
- 發行公司 英特衛
- 遊戲售價 [illegible]
- 發售日期 [illegible]



神鬼寓言：失落的章節
(中文版)
- 遊戲類型 角色扮演
- 發行公司 台灣微軟
- 遊戲售價 1290 元
- 發售日期 [illegible]



硫真絹育成計劃
(中文版)
- 遊戲類型 養成
- 發行公司 光譜
- 遊戲售價 [illegible]
- 發售日期 9 月 23 日



信長之野望：革新
(中文版)
- 遊戲類型 策略
- 發行公司 台灣光榮
- 遊戲售價 [illegible]
- 發售日期 [illegible]

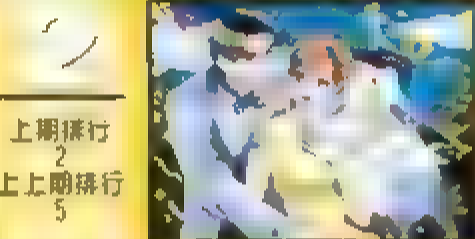
九月份最想購買之遊戲排行表

1 上期排行 3 上上期排行 8



吸血姬夕維～千夜抄
- 遊戲類型 懸疑冒險
- 發行公司 光譜
- 售價 690 元
- 上市日期 9 月 16 日
- 得票率 18.44%

2 上期排行 2 上上期排行 5

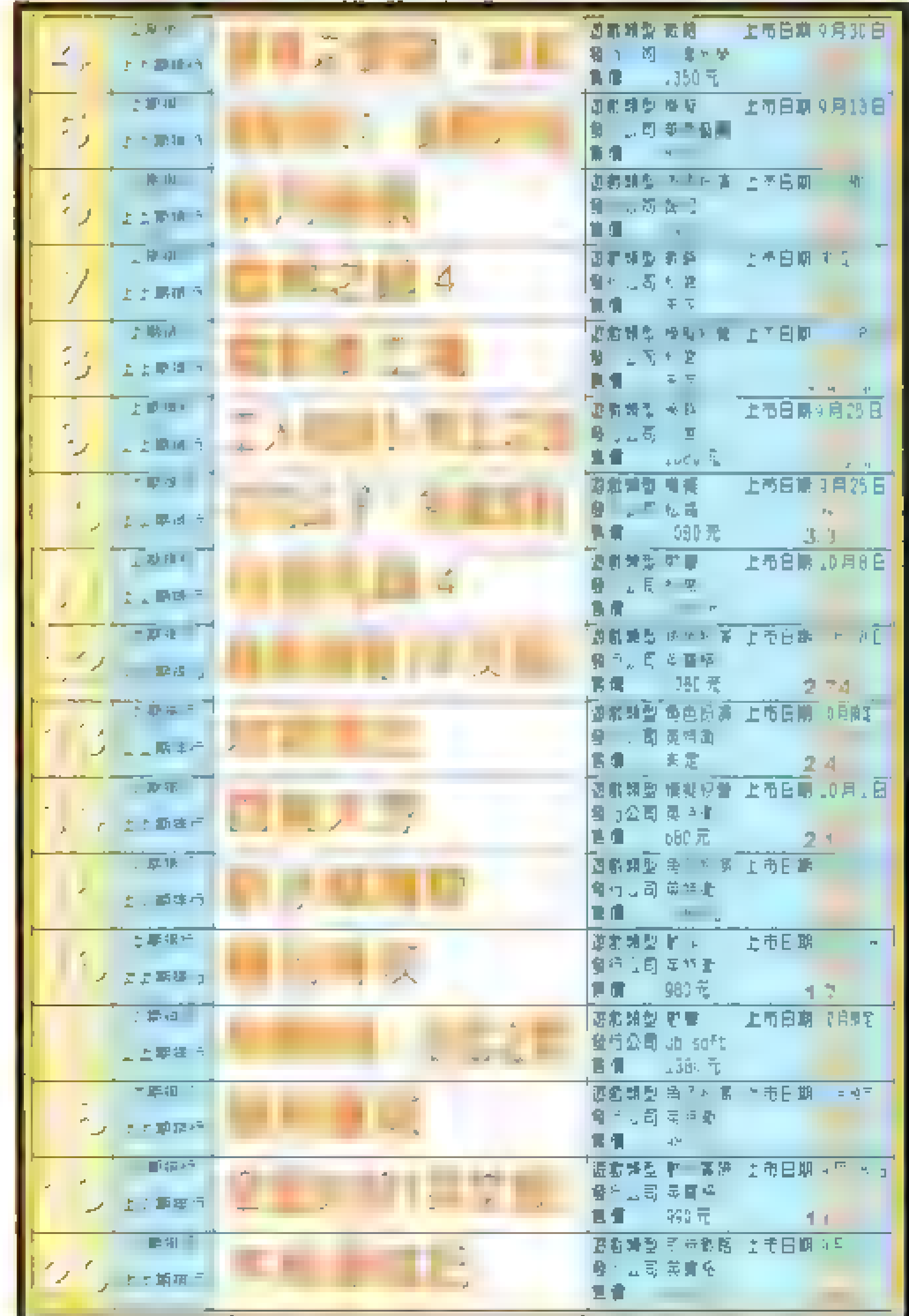


明星志願 3
- 遊戲類型 經營
- 發行公司 大宇
- 售價 未定
- 上市日期 10 月預定
- 得票率 18.30%

3 上期排行 5 上上期排行 10



三國立志傳 3
- 遊戲類型 戰略
- 發行公司 光譜
- 售價 690 元
- 上市日期 10 月 8 日
- 得票率 8.50%



撰稿作家／小貢子　責任編輯，賈哥、堤比大兒　責任美編，Miko

非專題

站在最前線看未來★娛樂與夢想的聚集地

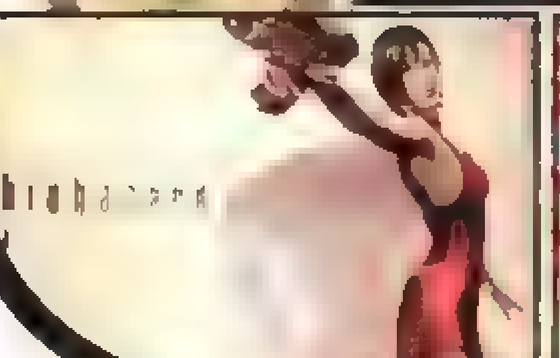
東京電玩展

最速特報～哈燒上檔！



★★★★2005年東京電玩展開鑼了！！★★★★★★

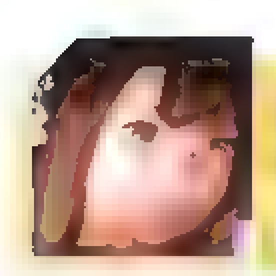
眾所矚目的東京電玩展終於落幕了，筆者這次的電玩之旅可是收穫豐富呢！雖然從一開始的興奮到後來的疲憊，但筆者仍一心惦記著要把最完整的電玩展帶給軟世的讀者們，所以極盡所能的紀錄電玩展的所聞所看，希望這次的電玩展速報不會讓各位失望呢！









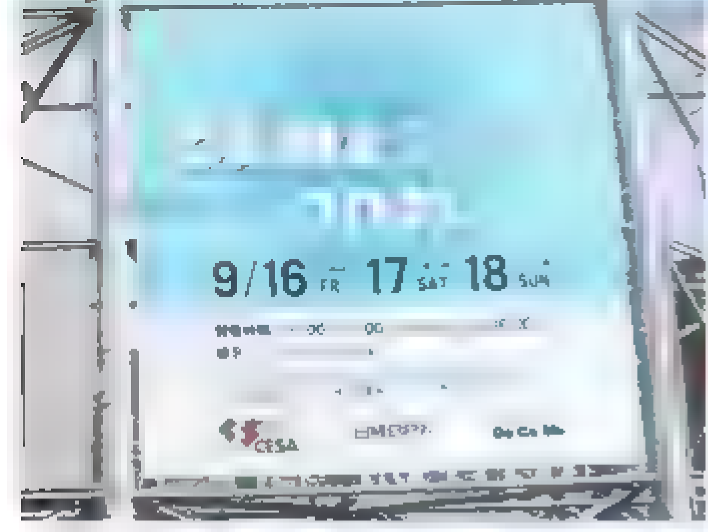


豐富的電玩展之旅



在9月16日～18日三天之間，東京擠進了來自各個世界的媒體、玩家們，就是要目睹目前各家公司所發表的最新遊戲，而此處就是一年一度的東京電玩展。這次的展出雖然跟以往比較起來小了許多，不過內容可說是相當的精采。而且在新的次世代主機之間，也有跟進一步發展的趨勢，看來大家都藉由這次的展期來發表自家公司的最新情報。

而這次令人注目的幾個大重點，首先是沒有在展區中參展的《任天堂》公司，藉由展期他們將Revolution的新情報一一的告知。接著就是XBOX 360的發售日、價錢等情報，這些對於喜愛與期待XBOX 360的玩家來說，可是一個相當重要的消息呢。另外，各家公司的新遊戲發表，通通將會收錄在這次的報導之中，這次將以會場中的各個攤位來作完整的介紹，也可以讓許多沒機會去東京電玩展的朋友們，對此展覽有更進一步的認識。



▲每一年的東京電玩展都是從這裡開始，上面也清楚表明著展期跟展覽時間



▲在開始進入展場前，舉辦大會則會有個開幕儀式，作為整個展覽的開頭



▲所有媒體正排隊換取證件，為的是能夠早一步進入會場之中



東京電玩展重點收錄，不可不看！

全新的操縱體驗 任天堂進化革命！

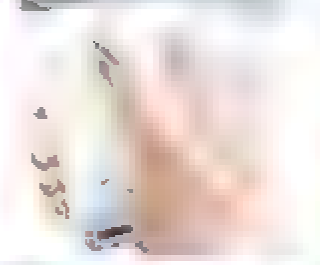
★時間：9月15日

任天堂公司在9月16日的時候，發表了新主機Revolution所使用的控制器，一改過去我們對於控制器的印象。這一次全新的控制器，是一種如同遙控器一般的裝置，只要簡單地使用一隻手就可以輕易操作，一改過去我們對於遊戲控制器的基本印象。這一個全新的控制器可以直接對於畫面上的物件進行選取，做出個別形式的操作，玩家可以用控制器點選所要查看的物件，或是選取自己所要用的東西。而新的控制器裡頭也內建特製的感測裝置，可以感測出使用者揮動控制器時的動作，反應在正在進行的遊戲之中。

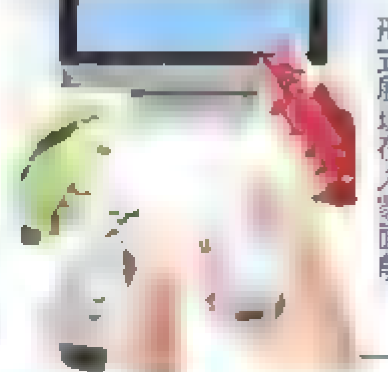
像是玩家可以直接做出揮手或是重擊等多種動作，而當這個控制器橫置後就變成傳統樣式的控制器進行操作。除了主要的遙控裝置部分，左手配置了單獨的3D控制器，在不同類型的遊戲裡可以使用各種不同的控制方式，使得遊戲的玩法更加多樣化。



動作的不同就能讓操作上有所改變，這就是進化後的全新控制器



在進行遊戲時，也可以利用左手的3D控制器，讓更多遊戲得到更好的操控方式



公佈預定有四種不同顏色可以選擇，看來新主機Revolution將會以多色的形式展現在大家面前

xBOX 360的重大發表 Microsoft展前說明會

★時間：9月15日

Microsoft於9月15日下午的時候，舉辦了一場在東京電玩展開展前的媒體發表會，在會中Microsoft公司在公布的情況下宣布xBOX 360主機售價、日本地區的發售時間，以及在日本地區的基本定價。會中Microsoft表示xBOX 360主機將分別於11月22日（北美地區）、12月2日（歐洲地區）、12月10日（日本地區）三地的上市時間。Microsoft也宣布xBOX 360遊戲主機現在已進入最後階段的準備，預定在三個地方推出的設備的數量中，生產目前所預定的數百萬台主機，準備因應三大主要市場的接連上市。

Microsoft同時宣布了xBOX 360在日本地區只發行相當於歐美地區「xBOX 360超值豪華版」的單一版本包裝，而定價方面為37900日圓（未稅）。在「xBOX 360超值豪華版」裡頭內含著可拆卸式20GB硬碟、xBOX 360無線控制器、媒體遙控器、xBOX 360耳機麥克風，以及xBOX 360 HD AV連接線，此外還有乙太網路線、電池組等多項配備，看來xBOX 360果真是來勢洶洶！最後，在會中並提到目前xBOX 360的遊戲開發，已超過40家日本遊戲開發商的積極投入，目前開發中遊戲已超過200多款，雖然沒有發表會上同步發售的遊戲消息，不過看Microsoft公司如此積極的態度，xBOX 360將在日本掀起一陣綠色旋風吧！

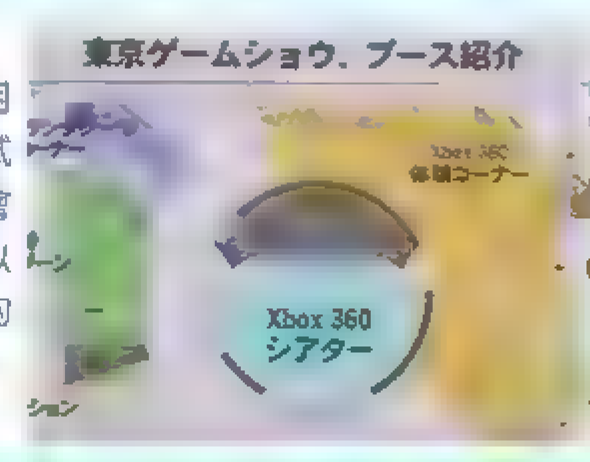


▲大大的展示著XBOX 360日本地區的發售時間，以及令人注意的價錢

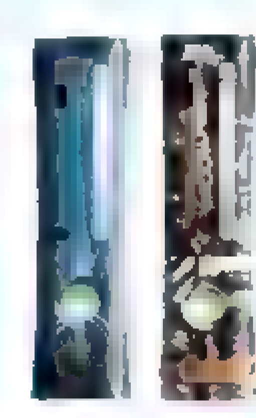


▲每位媒體都很聚精會神的聽著台上的人解說，看來XBOX 360的已受到不少媒體的重視

玩家可以在11月日本所開設的試玩中心，有機會玩到即將發售以及正在開發中的XBOX 360遊戲









◀xbox360的官網也提供玩家換面板的小遊戲



POINT THREE 場外亂鬥－Microsoft & TECMO公司合作舉辦《生死格鬥4》體驗會！

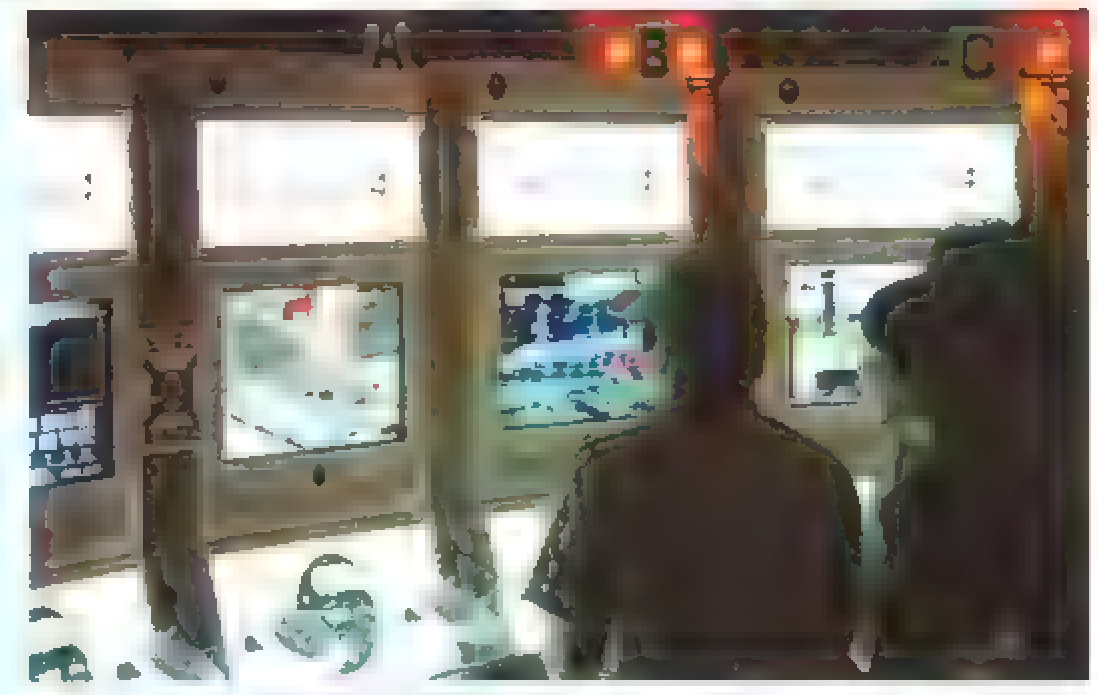
★時間：9月16日

在這次的東京電玩展中，TECMO公司並沒有在會場中讓玩家體驗到XBOX 360主機上所推出的大作《生死格鬥4》。這是由於製作人板垣伴信先生認為這款遊戲開發程度並不足以在會場中直接讓玩家試玩，主要是因為在網路對戰這個部分尚未完成，但又不想停下目前遊戲開發的腳步只為了讓《生死格鬥4》這款遊戲能夠在展場中讓玩家玩得到。畢竟此遊戲將於12月10日與主機同步推出的關係，所以這次則採用不對外開放的形式來招待媒體試玩，並希望由媒體來宣傳《生死格鬥4》這款遊戲。

就現場試玩的最初印象來看，雖然並沒有將所有的角色開放提供試玩，就連場景也只有幾個場地而已。不過實地試玩一下之後，原本此遊戲重視攻擊、防禦、反擊的三擇猜拳系統上有了更佳的平衡調整。當然，裡頭也增加了一些假動作、時間差的攻擊方式，讓遊戲更是增添不少趣味。

另外，在網路對戰部分，板垣伴信先生表示《終極生死格鬥》是Xbox第一款對應在網路上的3D格鬥遊戲，而《生死格鬥4》則是將此功能更加進化，並且強調家庭互動的要素。因為玩家可以在遊戲中組成一個大家庭，並且開啟所謂互動聊天室的《情境大廳》一起聊天。當然，裡頭有著數十種不同的可愛造型，讓玩家可自由選擇自己的分身，盡情聊天。

最後則是提到遊戲中將加入能讓玩家留念的《拍照模式》，玩家可以將比賽或觀賽的過程中拍攝下來，甚至還導入動態模糊、濾鏡、景深等效果來顯示漂亮的畫面。



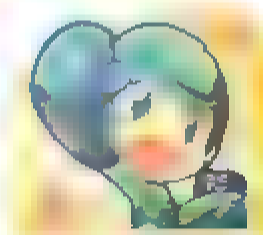
▲許多媒體在試玩會中玩的不亦樂乎，不過這也是代表這款遊戲相當令人喜愛的程度所在



▲這就是實際玩起來的畫面，[redacted]動起來可說是相當流暢，要實際玩過之後才能感受得到


▲板垣伴信先生在場說明這次為展出的原因，以及解說這款遊戲的內容講解。





東京電玩展會場攤位逛一逛

逛逛 1 ▶▶▶ SCE

PART 1 以PS3為主的展示劇院！！

在這次的東京電玩展之中，SCE公司以旗下　大平台為主要宣傳方向，而其中最受矚目的莫過於首度在日本公開展出的新次世代主機PLAYSTATION3。雖然SCE公司並未如先前所預定的一樣，來提供PS3遊戲的實際試玩。不過卻採用在攤位上設置佔據面積　分之　，可說是全展場最大的專屬封閉式大型劇院，以播映影片方式來進行PS3各款遊戲的展出。

在展示劇院中所展出的影片裡，有許多是今年E3的發表會上曾經播映過的遊戲影像，像是引起所謂即時處理與預先演算爭議的FPS《屠殺領域（Killzone）》、越野賽車《MotorStorm》、KOEI《仁王（Ni-Oh）》、NAMCO《鐵拳（暫稱）》、BANDAI 《機動戰士鋼彈（暫稱 ）》、SQ_ARE ENIX《FF,II的技術展示影片》等等，以上的遊戲指頭所播放的影像部分，其內容都與E3展前發表會時相同，並沒有改變或新增。

而之前7月時《PlayStation Meeting 2005》中發表，由Factor 5所開發的《_air》，本次則是首度在公開活動中展出。同時期發表的CAPCOM跨平台新作《Bio Hazard 5》也是首次公開展出影片。FromSoftware公司先前發表的機器人對戰新作，在這次的展中也確認為《機戰傭兵 4》。此外，KOEI關羽武術演出展示影片也有上映，不過仍未發表具體的遊戲名稱。而先前在E3中非公開展出的《音速小子》，現也確認是包括PS3 版在內的跨平台遊戲

在PS3劇院外的玻璃櫥窗中，展示了先前已發表的PS3主機與控制器的模型，這也是PS3主機造型首度的公開展示。基本上兩者的造型皆與E3以及PS Meeting 2005中展出的版本完全一致，共有白、銀、黑 3 種顏色主機。不過在控制器模型的旁邊特別標明了《Conceptue Design（概念設計）》的字樣，表示這款自發表以來就受到許多質疑與負面評價的控制器造型仍未定案，還有變更的可能。

除了現場所播映展出的幾款實際遊戲或技術展示影片之外，SCE公司也發表了 107款開發中的PS3遊戲，許多知名作品的續篇都現身其中。像是《新天魔界》、《真．女神轉生》、《Final Fantasy》、《全民高爾夫》、《超級機器人大戰》…等。同時也發表共有71家日本國內遊戲開發商加入PS3開發陣容，可說是來勢洶洶。不過名單中大多數遊戲的名稱都未確定，且實際展出影片的僅佔其中一小部分，這也表示著PS3遊戲開發進度仍處於初期階段。

目前SCE公司將預定等到今年12月的時候，才會發放與實際主機使用相同規格處理晶片的最終版開發機，同時於2006年2月舉辦發售前的宣傳展示活動《PlayStation Conference》，看來相當令人期待著呢。



▲這裡就是PS3大型劇院的入口，裡頭上有眾多觀看的玩家，仔細盯著螢幕觀看最新的宣傳影片



▲在大型劇院的外圍，有和著PS3主機的原貌，讓整個戲院看起來添色不少



▲當然也有展示著PS3的印象外殼，以及還未確定造型的手把



▲裡頭播放的遊戲影片，除了SCE公司自家的遊戲之外，也有許多其它公司的PS3新作呢

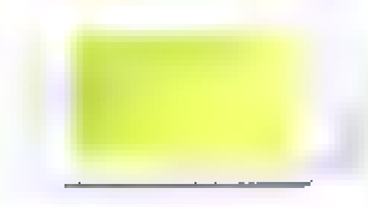




▲雖然PS3主機的模樣已公諸於世，不過最後的確定還是必須等到2006年的時候才能曉得



PART2 實現夢想－橫跨全世界的PSP＆PS2！



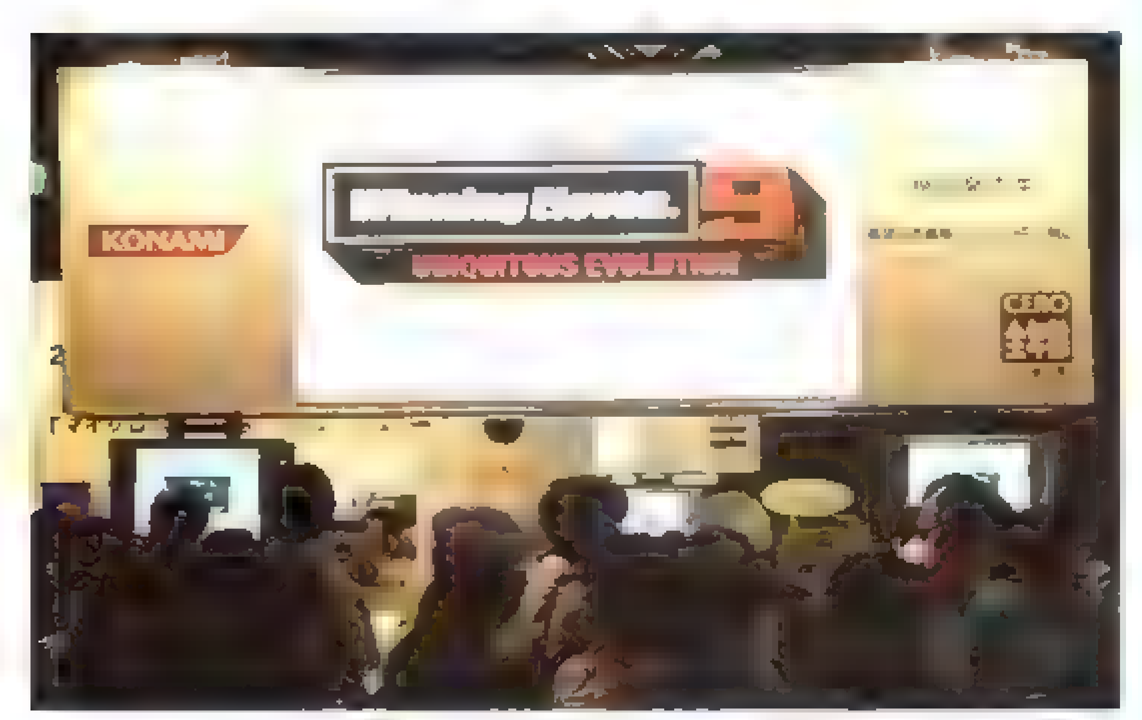
這次東京電玩展裡頭，SCE的新掌上型主機PSP則採以遊戲為單位，設置了許多的試玩展示區，提供多款近期已發行或即將發行的遊戲試玩。除了官方提供的試玩展示機台之外，本次SCE也推出透過無線網路方式來下載試玩版的《PlayStation Spot》服務，玩家只要攜帶自己的PSP主機到現場，即可透過系統內建的《Game Sharing》功能，直接由官方提供的伺服器下載試玩版來遊玩，不需要跟其他玩家排隊搶試玩機台。

SCE的展示攤位外，其餘積極推出PSP新作的各大參展廠商攤位也有設置PlayStation Spot的相關服務，提供自家的遊戲下載試玩。由於此試玩服務需要最新的2.0版系統軟體方能保證運作無誤，因此SCE現場也設置韌體升級服務，直接備有充電器與電源插座，由現場的Show Girl替玩家進行系統軟體的升級服務。

除了自家開發的遊戲之外，SCE的PSP展示區也聚集了各加盟廠商的重點新作，展出遊戲總數達到24款，展出方式包括試玩機台16款、影片播映24款，以及無線下載7款。



▲這就是PSP展示區的門口，並強調宣傳剛上市的白色PSP主機



▲眾多PSP遊戲的試玩台也是設置在攤位各個角落，試玩人潮可說是相當踴躍



▲這裡就是《怪盜銀河》的試玩區，大大的標榜物可說是吸引許多到場的玩家來試玩呢



▲預定在10月的時候推出的《汪達與巨像》，也讓許多試玩過的玩家大呼過癮

此外，在PS2的遊戲展示方面，依然是以遊戲展出為主要目的，與多家公司配合設置了許多試玩機台，讓到現場的玩家馬上就可以享受到PS2大部分的遊戲。而在現在最受矚目的遊戲，應該是由SCE公司所推出發行的《怪盜銀河》，以18台試玩機台所組成的大型試玩區，也可以看得出來SCE公司對此遊戲所重視的程度。

還有曾經在發售前造成大話題的《死魂曲》，這次也將推出新的續篇，並且在會場中提供給玩家試玩。不過由於內容上過於血腥，在現場的試玩區限制15歲以上的玩家不可進入，因此想要幕睹這一款遊戲的風采，還得有一定的年紀才能進入試玩呢。

而在SCE的展示攤位之外，還是有許多公司積極地推出PS2遊戲的新作品，像是KONAMI公司的《幻想水滸傳V》等等，並不是即將推出新主機之際，而全部將心血投入新平台的遊戲開發。

逛逛 2 ▸▸▸ Microsoft

PART1 造成話題－XBOX 360成為衆人焦點！

在這次的展覽中，Microsoft公司以XBOX 360平台為主要話題，來進行各種宣傳以及遊戲的展出，而在攤位的整體配色上，也採用XBOX 360的主題配色，並且在攤位的中央點設置了播映宣傳影片與舉行活動的圓形劇院舞台，而舞台的四週則是各家公司在此參展中所有能試玩到的 Xbox 360遊戲試玩區。

雖然說XBOX 360即將於年底發售，並且會在北美、歐洲與日本三個地區先行上市，不過藉由這次東京電玩展的展出，可說是對於三大市場發售之前最後一波的大型電玩展宣傳時機。Microsoft集合了自家以及其他衆多遊戲開發商，提供多款可試玩的開發中遊戲，就在展覽的這段期間內，供全世界相關業者媒體以及一般到場的民衆實際試玩，來直接體驗XBOX 360主機的表現。這個之前在E3展只能看不能玩的情況來比較，看來已經有許多的遊戲的開發，已到了相當高的程度了。

有鑒於先前Xbox大量缺乏適合日本遊戲市場的遊戲，而導致日本方面的銷售不甚理想，因此這次Microsoft公司特別在XBOX 360上強化與日本遊戲開發商的各項合作，並且在發售前公開了多款日式風格的遊戲，當然其中包括知名遊戲的進化版或續篇最新作品等等，像是KOEI公司的《真・三國無雙 4 Special》、NAMCO 的《實感賽車 6》、SQUARE ENIX的《Final Fantasy XI》…等等



▲圓形劇院廣場不時播放著衆多XBOX 360的遊戲影片，也讓到場觀看的玩家看得相當過癮呢



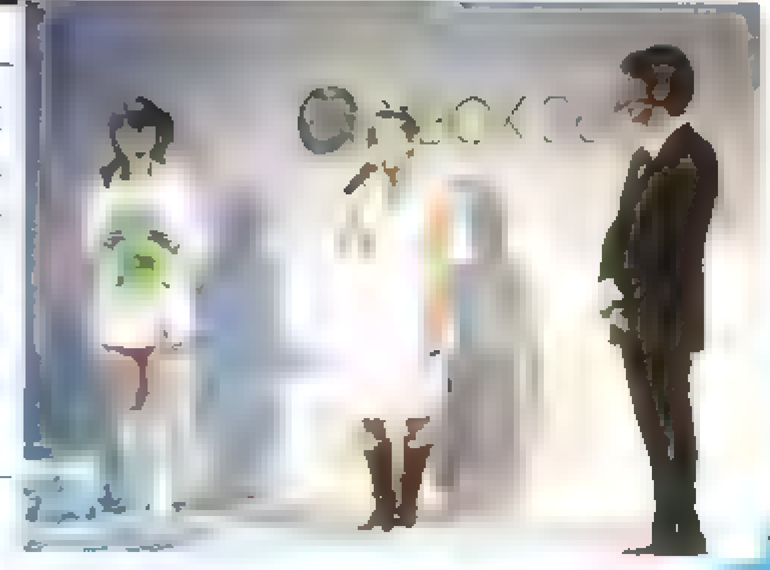
這款就是由水口哲也先生所開發的《九十九夜》試玩機台，吸引不少玩家到場試玩

當然，除了強作和續篇之外，也有許多廠商開發出只屬於XBOX 360的日式風格遊戲，將於主機發售後陸續推出，像是有岡本吉起先生所開發的《全民派對》、水口哲也先生的《九十九夜》等原創新作，然而在會場中也有這些遊戲的試玩機台，讓到場的玩家們可以體驗這些遊戲的樂趣。不過美中不足的是，許多玩家相當關注，由名製作人阪口博信先生所製作的兩款RPG作品，並沒有在會場中實際展出，看來想要看到這兩款作品的容貌，得要等到2006年的時候才有機會吧。而位於攤位中央的圓形劇院廣場，在此處所播放的遊戲宣傳影片，可說是吸引了大批到場參觀的民衆來觀看。其內容除了先前已發表的遊戲之外，也放置了新的影像內容以及首次發表的開發中遊戲影片。在展期內也請到遊戲製作人與相關工作人員解說新發表的遊戲。看來XBOX 360遊戲的具體開發成果明顯較多，顯示了微軟積極搶攻日本市場的策略已有相當的成效。



▲在第一天的時候，XBOX 360公佈了FROM SOFTWARE所要開發的兩款新品，一部是《機甲備兵4》，另一部則是《天誅360》


大大的XBOX 360的LOGO就放在Microsoft攤位正上方，也可以從這裡感覺到Microsoft對日本市場的決心



劇院的中央除了不時播放影片之外，一般日的時候也會有衆多活動與玩家共襄盛舉



PART2 聚集人潮－大量的XBOX 360試玩台！

在先前所提到的利用圓形劇院來播放影片播放之外，這次Microsoft公司參展最大的重點，還要玩家能夠在現場體驗到主機上市前的遊戲實際試玩，因此就在攤位現場中設置了20餘款遊戲的試玩機台，供參觀民眾排隊試玩。

當然，在現場所有的試玩機台，都是實際由XBOX 360主機去運算執行，不像在5月份E3展的時候，只是以測試版開發機的PowerMac G5來進行展示，所以在試玩中能夠真正體會到XBOX 360實際的處理能力，而且在畫面上都有相當程度的進步

現場展出的20餘款試玩遊戲，吸引了許多玩家的目光而排隊來試玩，其中有幾款較熱門遊戲，試玩人潮幾乎不曾斷掉過，像是NAMCO公司知名賽車遊戲新作《實感賽車 6》、奇幻風格的動作遊戲《九十九夜》、或者不以炫麗畫面而走向溫馨樸實風格來獲得許多玩家注意的《全民派對》等，這些遊戲都可以顯示出日式風格的新作的確符合亞洲玩家的遊戲習慣。而歐美廠商所開發的遊戲方面，雖然試玩人數相對較少，不過也都持續有玩家試玩與駐足觀賞。在硬體與週邊方面，Microsoft公司於劇場外側的櫥窗中，展示各式各樣的週邊產品，裡頭包括各種不同花樣的可替換面板、有線（無線）控制器、充電電池組、耳機麥克風等標準週邊配備。在這些基本的配備之外，裡頭也展示著由HORI公司預定推出的XBOX 360週邊產品，像是為了《生死格鬥 4》所特製的大型電玩搖桿等，都是預定與日本地區XBOX 360主機一同上市的產品。除此之外，還有展示著XBOX 360專用的賽車方向盤，該方向盤採分離式設計，具備獨立的油門與煞車踏板，並支援震動功能。



雖然美式遊戲所吸引到場來試玩的人潮沒有想像中的那麼多，不過就從某個角度來看，是不是已經漸漸受到日本玩家的注意呢





在Microsoft攤位上，除了有一般的試玩台之外，更架設了如同家庭劇院的豪華試玩區

由於場內太過吵雜，Microsoft在攤位上的試玩台幾乎都有放置耳機供玩家使用



▲除了自家的遊戲之外，也擺設不少合作開發商的遊戲，所以只要到Microsoft攤位就可以玩到所有XBOX 360的遊戲

不過針對XBOX 360遊戲的實際試玩之後，還是有許多遊戲的運作狀況仍不穩定，像是部分遊戲會出現停頓或者是常態的畫面更新速度下降，以現場所展出的三款競速賽車遊戲來說，《實感賽車 6》穩定的維持每秒60張的更新速度，其他兩款則會出現延遲的情況，這裡就顯示出部分遊戲廠商尚未能充分掌握運用XBOX 360的規格與效能。此外，許多遊戲在試玩過程中也曾經出現過多次的當機現象，仍有待後續更周詳的除錯與修正改良。離XBOX 360實際發售仍有2個多月的時間，不穩定或當機的問題也會隨著遊戲的製作過程逐一克服。由於目前亞洲地區的消費者對於Xbox遊樂器平台的認知仍顯薄弱，因此Microsoft公司對於亞洲地區和日本XBOX 360的推廣計畫，仍舊有非常多需要努力的地方，展後的消費者意向變化，及實際上市後的市場反應，將會是值得關注的焦點。

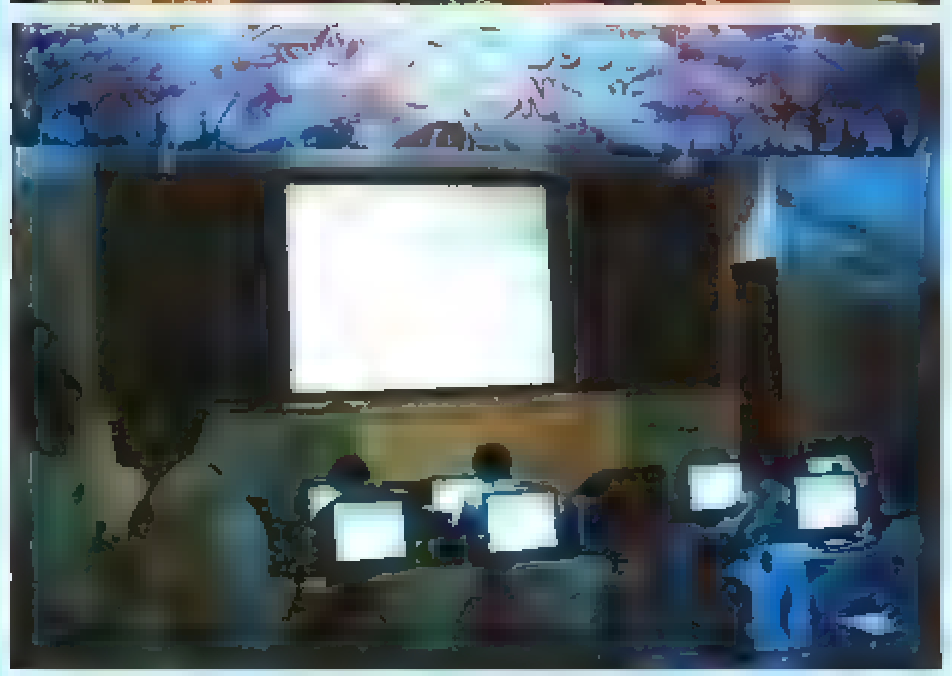
逛逛③ ▶▶▶ KONAMI

大呼過癮 ▶ 帶來全新的視覺新概念！

在這次的東京電玩展中，KONAMI公司所展出的攤位區分為數個主題館，其中佔地最廣、最引人注目的，莫過於由KONAMI公司名製作人小島秀夫先生所主持的活動，這個活動將在展期三天內，每天舉辦7場的《潛龍諜影》系列活動，已成為KONAMI公司最具代表性的作品《潛龍諜影（Metal Gear Solid）》，每當新作發表或展出的時候，都牽動全球玩家的目光，這個情況在這次的展覽中也不例外。除了PS2、PSP等既有平台的新作之外，也發表了PS3《潛龍諜影 4》的實機展示畫面，成為展中最受矚目的焦點。

而除了在活動舞台展示《潛龍諜影 4》之外，並於攤位裡設置了一座封閉式的劇院，以影片方式展出4款製作中的新世代主機遊戲，內容包括xBOX 360的《火爆玫瑰 XX》、《野球魂》，以及 PS3 的《潛龍諜影 4》、《實況野球》等。XBOX 360的《火爆玫瑰 XX》，除了繼承先前PS2版的基本要素外，影音都有著大幅的強化，並加入雙人搭檔的模式以及新增《超級明星模式》，此模式下各遊戲角色招式技巧與裝扮都會有大幅的強化。不過在劇院中所播映的影片裡頭出現了僅以半透明綢布包裹全身、暴露度極高裝扮的角色，因此限制未成年參觀者入場。





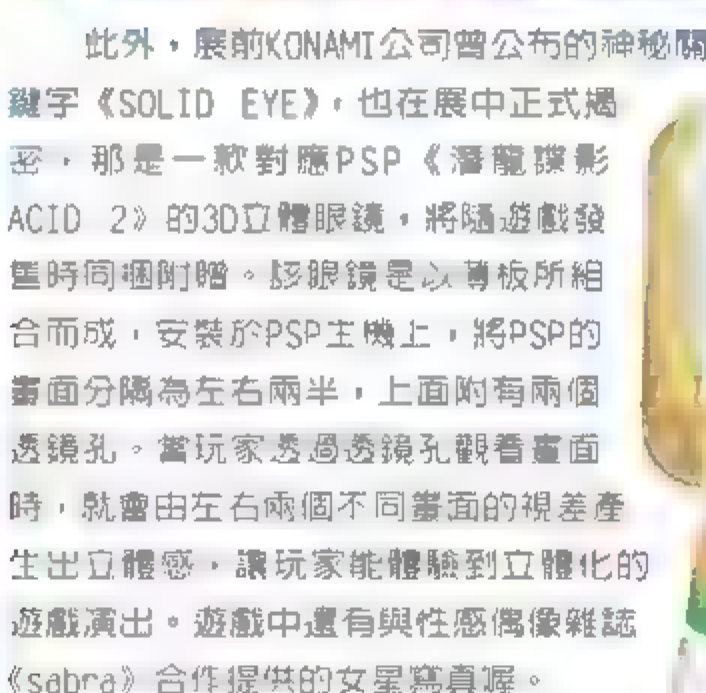
▲這裡就是分別為兩個獨立展示區，一個是《幻想水滸傳》專區，另一個則是《純愛手札》專區



▲這就是在中央劇院裡所展示的影像畫面，尤其展示《潛龍諜影 4》更讓許多玩家大聲叫好



其實除了內文中所提到的遊戲之外，在此攤位上還有相當多不錯好玩的遊戲，都有架設試玩台給玩家試玩





此外，展前KONAMI公司曾公布的神秘關鍵字《SOLID EYE》，也在展中正式揭密，那是一款對應PSP《潛龍諜影 ACID 2》的3D立體眼鏡，將隨遊戲發售時同捆附贈。該眼鏡是以薄板所組合而成，安裝於PSP主機上，將PSP的畫面分隔為左右兩半，上面附有兩個透鏡孔。當玩家透過透鏡孔觀看畫面時，就會由左右兩個不同畫面的視差產生出立體感，讓玩家能體驗到立體化的遊戲演出。遊戲中還有與性感偶像雜誌《sabra》合作提供的女星寫真喔。

除了以《潛龍諜影》為主題之外，本次KONAMI公司另外兩個展出主題分別為《純愛手札》與《幻想水滸傳》。在展出攤位的另一側，佈置了如同學校教室般的舞台，舉辦各種試玩活動的《純愛手札》區域，現場發放傳單的工作人員也都穿著遊戲中的學生制服，讓整個畫面看起來頗有教室的感覺。而另一個主要的主題館則是推出至今已歷5代的角色扮演遊戲《幻想水滸傳》，是目前KONAMI公司最知名的招牌 RPG 作品，本次也特別規劃了獨立的展示區塊，除紀念系列作發行10週年之外，並提供製作中的《幻想水滸傳 V》以及改以S・RPG型式製作、即將推出的外傳作品《幻想水滸傳狂想曲》兩款遊戲的試玩，另外也以影片方式展出即將於PSP上推出的1、2代移植版。



逛逛 4 ▶▶▶ SEGA

玩的痛快 多款遊戲通通呈現在面前！

今年可說是SEGA公司與Sammy公司正式合併後，即將邁入的第一年。有別於去年以SEGA、Sammy的名稱參與展出，在這次的東京電玩展中，則是統一以SEGA公司的名義展出。說到SEGA公司所展出攤位面積，可是僅次於SCE的攤位大小，是在眾多獨立遊戲發行商中可說是最大的，整體的攤位佈置風格與去年類似，都是由一個大型的中央主舞台，搭配許多圓形的展示試玩區塊所組成。不過取消了去年的雙舞台設計，取而代之的是PS2《人中之龍》的大型封閉試玩區。

整個SEGA攤位中最醒目的，莫過於超大型的中央主舞台。舞台上的大螢幕以高解析度720p影像持續播放外，也一直有著許多動態活動及製作人對遊戲解說的節目。在一般展出日中（9月17日～18日），並舉辦一系列的舞台活動，包括由製作人中裕司先生介紹SEGA公司新一代硬體平台遊戲的《SEGA THE Future SPECIAL》，以及《夢幻之星 新宇宙》等多款遊戲及活動。活動中所展出的新一代硬體平台遊戲包括XBOX 360的《合金獵犬》，PS3的《第五幽魂傳說》，跨兩平台的《音速小子》，以及先前於 AM 秀所發表，以大型電玩新基板《Lindbergh》所開發的《VR 快打 5》等大型電玩遊戲。

在展示新一代硬體平台遊戲時，中裕司先生特別強調所有畫面都是以實際主機所即時處理產生，並非預先演算錄製的影片，並詳細解說各款遊戲所應用的新技術，像是以《Unreal Engine 3》所開發的 PS3《第五幽魂傳說》，使用了新一代的Shader功能來呈現炫爛的特效，跨平台的《音速小子》則是整合了Havok的物理模擬引擎，呈現出更為細緻的角色與場景互動。



▲在大型舞台上不時有著許多活動跟製作人訪談，當然在舞台附近有標示著活動時間的牌子



▲雖然展出的遊戲並不是想像中的那麼多，不過玩家還是玩的不亦樂乎。



▲中裕司先生在攤位的中央舞台上，來解說未來會在新次世代主機上的作品內容，以及所使用的新技術

▲音速小子依然是SEGA公司所主打的強作之一，現場除了可以試玩到最新作之外，也能看到PS3上所推出的《音速小子》的宣傳影片

逛逛6▶▶▶CAPCOM

隱藏玄機▶以神秘感來吸引群眾！

說到這次CAPCOM的展出攤位，跟以往比較起來少了一些，就連展出的遊戲名單中也是[illegible]，公開試玩以及秘密展示兩種類別，能公開試玩的遊戲大部分皆屬於已經開發完成並預計發售的作品，像是在年底推出的動作大作PS2版《惡靈古堡 4》以及《新鬼武者》，其中PS2版《惡靈古堡 4》是必須由玩家進入封閉式空間裡頭才能試玩，搞的相當神秘。此外，另類水墨畫風格的動作遊戲《大神》也獲得現場玩家不錯的迴響，也能在會場中索取《大神》的遊戲體驗片呢。

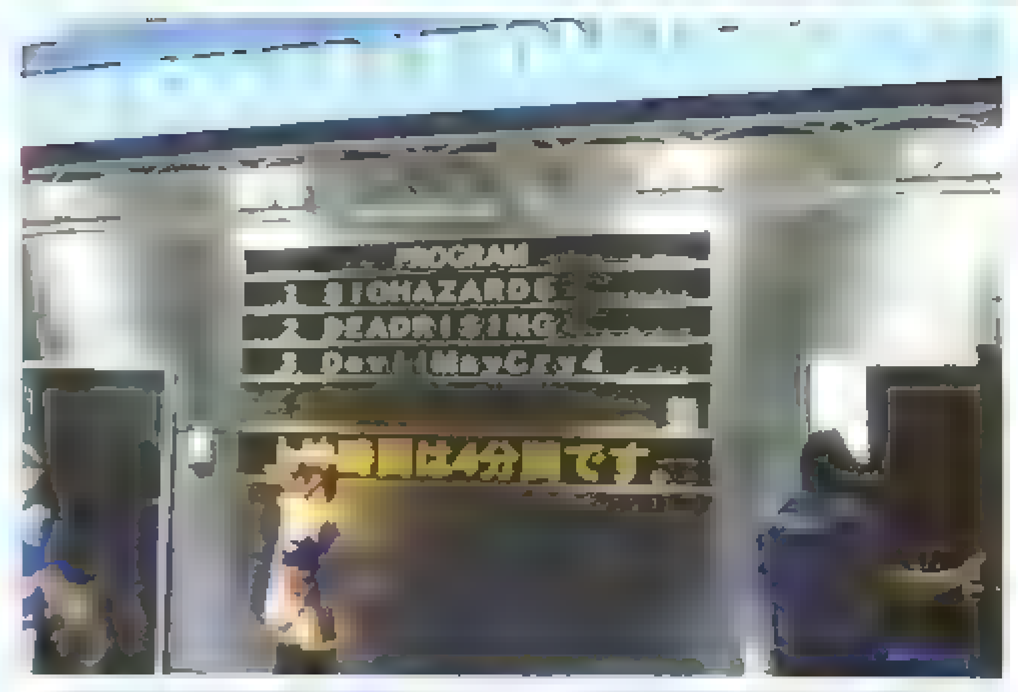
另一旁則是五款新上市的PSP遊戲的試玩區域，裡頭包括《極魔界村》、《快打旋風Zero 3》、《洛克人 洛克人》以及《洛克人X》，畢竟CAPCOM公司是以遊戲主機起家的公司，因此有不少到場的玩家們都是跑過來嘗試各款新遊戲。此外，就PS2所展出的遊戲來說，像是[illegible]《魔物獵人2》也是有不少玩家爭先恐後地排隊試玩，可以從大批的排隊人潮看出這款遊戲所受歡迎的程度。



◀▼CAPCOM攤位上請來大批的聲優（配音員）到現場，與玩家一起進行有趣的活動



▲雖然這次的新鬼武者並沒有找偶像來製作角色，不過還是讓許多到場的玩家拼命去試玩呢



▲這裡就是封閉式劇院的入口，參展期間內每天都有不少玩家排隊進場觀看最新影片



▲PSP的遊戲展示區依然進入大批的玩家前來試玩，尤其《極魔界村》更是受到許多玩家的注目



◀只要在攤位上的任何試玩區進行試玩的話，都有機會拿得到精美的贈品

另外，CAPCOM公司還在攤位的某一區，設置了封閉式影像播放館，裡頭有播放著前一陣子公佈的跨平台的《惡靈古堡 5》、XBOX 360《生死邊緣》以及由PS3獨占的《惡魔獵人 4》。雖然外頭寫著影片需要觀看4分鐘左右，不過實際上卻只有2分半而已…。就這次整體來看，CAPCOM公司跟以往比較起來，不管是攤位上的設計或是創意方面，並沒有多大的進步就是了。

6 ▶▶▶ NAMCO&BANDAI

多采多姿 整館最有看頭的遊戲展示區！

在東京電玩展開展前，NAMCO公司與BANDAI公司宣佈將進行合併，因此今年的東京電玩展是首度兩家聯合參展。而展出的遊戲可說是多的驚人，在整個館中是最受到矚目的遊戲展示區。在這個攤位上，右半部是以BANDAI公司的遊戲為主，左半部則是以NAMCO的遊戲為主，各自展示了20多款的遊戲，當然在現場的試玩人潮也是相當踴躍。

在BANDAI遊戲展示區的部分，是以PS2版《機動戰士鋼彈SEED 札夫特VS 聯合》、《航海王》等動漫畫系列作品的遊戲，作為這次所展出的主力。另一方面NAMCO遊戲展示區的部分，則是針對東京電玩展的大批玩家們，發表一大票的新作以及遊戲試玩區，而這樣的方式則成為會場上最大的焦點，排隊試玩的人潮更是大排長龍不曾間斷過。



▲對於喜愛動漫畫系列遊戲的玩家，絕對不會錯失機會到BANDAI攤位走上一圈



▲在一般日的時候，也舉辦不少大型的遊戲比賽，讓整個活[illegible]



▲《實感賽車 6》可說是在此攤位中呼聲最高的遊戲之一，到場試玩的人潮可是相當的多呢

說到這次NAMCO的主力展示遊戲裡頭，包括PS2版《劍魂3》、《深淵傳奇》、《異域傳說第三部》等等作品，並且各自擁有獨立的展區。其中就以3D格鬥遊戲《劍魂3》最受到玩家們的注目，不但要排隊才能玩得到試玩，有時還必須排上兩個小時才能玩到10分鐘，由此可見玩家對《劍魂3》抱持著高度期待呢。另外，《深淵傳奇》以及《幻想傳奇ONLINE》也是大受好評，尤其《深淵傳奇》是紀念全系列推出10週年的作品，這點NAMCO公司相當重視，因此在展場中也大肆宣傳。此外，在XBOX 360作品方面，有《實感賽車 6》以及《魔影都市》等遊戲的展出，雖然排隊的人潮沒有像PS2遊戲展試示區那麼的踴躍，這也是出自於日本玩家對於Xbox的負面印象太深的原因。

逛逛 7 ▸▸▸ SQUARE ENIX

小不隆冬▸卻五臟俱全的小型規模展示區！

今年在展場中攤位最令人印象深刻的，莫過於跟去年規模落差最大的SQUARE ENIX公司吧。去年金碧輝煌的攤位架構，這次卻選擇小型規模的遊戲展示方式，可說是將攤位面積縮小至5倍左右，而與其它廠商比較起來，氣勢上就小了許多。也可能是因為在7月30日的時候，曾舉辦大規模的《SQUARE ENIX Party 2005》這樣的活動，並且在東京電玩展前表示過不會重複在展中有如此大規模展出的關係。雖然如此，不過對於習慣以往大排場的玩家來說，似乎有著失落感吧。

雖然說小，不過裡頭所展出的遊戲可都是令玩家相當期待的遊戲，像是有《王國之心 2》、《Code Age》、《元氣史萊姆2》、《雷霆任務ONLINE》等遊戲。其中《王國之心 2》的發售日已經宣佈於12月22日時推出，因此想要目睹此遊戲風采的玩家們，都不在乎場地的大小，依然願意大排長龍等著能夠試玩到這些遊戲。不過也許是場地太小的關係，在人潮上的擁擠程度，也是在眾多攤位中最可怕的一個呢。



▲簡單易懂的攤位設置，可說是這次SQUARE ENIX公司所追求的宣傳形式

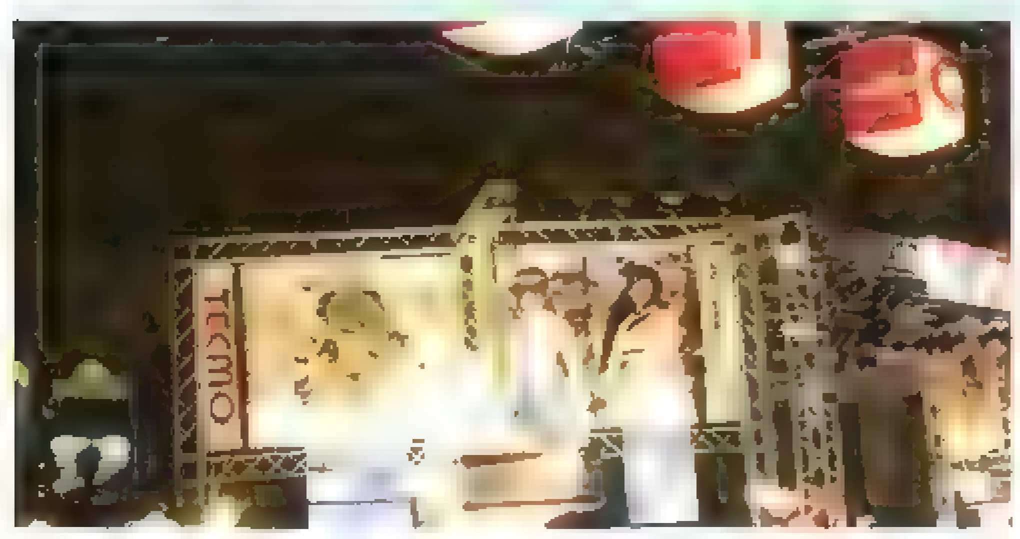



◀小小的試玩區擠進大批人潮，也可以從這裡得知SQUARE ENIX公司的遊戲可說是令許多玩家所期待的

逛逛 8 ▸▸▸ TECMO

臨時取消▸依舊打著美女牌的宣傳形式！

在今年的東京電玩展裡頭，原本最讓玩家期待的XBOX 360《生死格鬥 4》，從預定展出到被取消展出一事之後，就少了能夠吸引玩家的主要原因。不過TECMO公司依舊請來許多美少女在整點的時候，利用活動來發海報吸引人潮，不然場面可說是更加冷清呢。



▲雖然在TECMO攤位的上方打著《生死格鬥 4》的宣傳海報，不過卻沒有將此遊戲展出令人惋惜


▲打著美女牌的TECMO攤位，仍吸引了不少玩家到場觀看


▲NAMCO攤位上請來製作人跟聲優（配音員），來介紹這款即將在年底推出的大作《深淵傳奇》



◀▲而在BANDAI公司的邀請下，阿姆羅的聲優（配音員）古谷徹先生也到場，與玩家一同參與《機動戰士鋼彈》系列作的展示活動

讓許多玩家所期盼的，TECMO公司會在現場擺設XBOX 360《生死格鬥 4》的試玩來做主力強打，而且日本玩家也對這款XBOX 360遊戲相當期待。不過萬萬沒有想到TECMO公司臨時改變主意取消了《生死格鬥 4》的展出，只好另外召開記者會的形式來介紹《生死格鬥 4》（詳請看前面介紹）。不過少了XBOX 360《生死格鬥 4》的關係，讓TECMO攤位就顯得相當冷清。不過為了宣傳PS2《怪獸農場 5》，找來馬戲團來雜耍表演之外，也靠著一整排的美少女載歌載舞，並不時地發送海報來吸引參觀的玩家。

■責任編輯 [illegible]姐
■責任美編 比利

評遊戲

撰稿作家：Jahvet	製作公司：工畫堂	代理公司：光譜資訊
遊戲類型：即時戰略(RTS)	建議售價：NT$690	
基本配備：Pentium III 800MHz的CPU、1.6GB硬碟空間、8MB記憶體顯示卡、256MB RAM		



藍色天使隊

話說有一群少年原本過著平靜的生活，某日卻在無意中捲入了兩大勢力的戰鬥中。英勇的主角為了保護自己以及朋友的安全，毅然決然坐上稱為STRIKE GUNDAM的巨大戰鬥兵器。在擊退敵人後，由於這些少年們目睹了重要的軍事機密，所以被半強迫的加入軍隊中…咦？有人說這篇不是《藍色天使隊》的評論嗎？怎麼扯到了鋼彈？事實上，如果把「STRIKE GUNDAM」改成「裝甲機動步兵--藍色潮流」，那這就是《藍色天使隊》的開場劇情了。本作的開場和筆者之前看過的動畫「鋼彈SEED」有頗高的相似度，這種狀況也許只能說編劇們「英雄所見略同」吧。

美少女總是讓人心曠神怡

本作的主角「尤安」就在這種莫名其妙的情況下，加入了表面上是負責拍攝宣傳照以提振軍心（所以才全都是美少女），骨子裡卻是精銳之師的「宣傳部隊」中。話說應該有不少玩家對本作的第一印象，就是那十多位美少女吧（至少筆者就是～），本作在此可投注了不少心力。畫面表現上，筆者蠻喜歡本作人物的畫風，看起來十分清爽、舒服，無論是哪種類型的美少女看起來都相當生動。語音表現的好壞，常可左右人物塑造的成功與否，本作在著名的聲優群助陣下，這方面的成果更是不在話下，每個人的性格都因此而活靈活現。遊戲中的角色介紹畫面，方便玩家回味美少女們的各種風情外，點選身體的不同部位也會出現不同的語音表示(包括一些曖昧的話..)。關卡進行中，隊員們會說些表示關心或互相抬槓的對話，而表現出濃厚的個人風格。例如：個性直爽的瑪琪會在尤安遭到攻擊時喊著『加油加油、尤安加油，啦啦』，此時尤安就會大叫：『不要說這種話了，快來幫忙呀』。這類有趣的對話使緊張的氣氛隨之舒緩。在戰鬥時有空閒不妨多注意製作小組在此的用心。如果有人關心的是戰鬥時的聲光效果，那筆者只能說：本作的重點不在此，不用太要求啦。



嗯，這樣看起來是有些危險！

面對各戰況的裝甲機動步兵

除了在開場時的AVG模式外，本作的重心是以即時戰鬥來呈現。玩家必須率領著「宣傳部隊」的隊員們所駕駛的裝甲機動步兵進行一場場的戰鬥。遊戲中己方可操縱的裝甲機動步兵共有九種，如：擅長白刃戰的「強悍者」、可以長程攻擊的「巨響」或是潛入作戰型的「幻影」都一應俱全，可以對應各種不同的狀況而更換搭乘的機體。此外遊戲中還有20多種的武器及輔助武裝可供選擇裝備，所以即使是原先性能不佳的機體，也可靠著適當的配備而扳回一些劣勢。相對的，既然有這麼多種類的機體，關卡條件也十分多變化，除了攻佔和死守外，有時要保護建築物不被破壞、有時要殲滅奪取機密的敵人，不會讓人有一成不變的感覺。而且過關方法也不只一種，以最後一關為例，雖然要最快到達目標點的方法是走直線，沿路上卻會埋伏著數量『非常多』的敵軍；所以選擇破壞其他設施來吸引敵軍注意力，繞點遠路的方法就比較可行。

亂衝猛打是無法獲得勝利的

由於敵方單位除了裝甲機動步兵外，防禦力高的坦克車、攻擊力高射程遠的火箭車等戰鬥車輛都是令人頭痛的傢伙，在敵方基地的攻略戰中，還會有固定式大砲不停向己方招呼。雖說電腦AI不算高，為數眾多的敵軍仍不是那麼容易解決，所以要順利過關，適當運用戰術是不可或缺的。除了分進合擊、誘敵後從側翼攻擊等戰法外，「視野」也是相當關鍵的要素。除了在陰影處可能躲藏敵軍外，由於單位無法對視野以外的敵軍攻擊或反擊，所以如何擴大視野也是戰術的重點。本作也納入了養成的成分：每位人物都有「射擊、對空、防禦、白刃、迴避、工事」等六項屬性，如果在關卡進行時多做些相對應的事，該項屬性的經驗值也會上升，自然戰鬥時的表現也會更上層樓。讓玩家可配合自己的戰法來培養隊員。

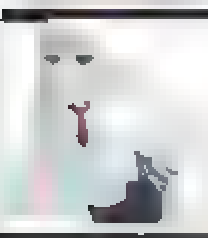


畫面指數 8
人物繪製十分出色，不過戰鬥畫面一般[illegible]

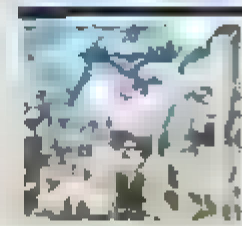


操控指數 7
操作簡便，移動的路徑有不錯，雖然有些動鍵較一般的即時戰略遊戲不盡相同，但習慣之後不會覺得不便





音效指數 [illegible]
背景音樂稍少了些，不過都是滿好聽的，戰鬥時的音效表現十分有臨場感



內容指數 7
機體設定詳盡，不過關卡數量有點少、故事劇情又過短，是可惜之處

平均指數 7.5

雖然只是特勤機甲隊系列的簡化版，但也算是把這類遊戲的主要賣點發揮完整了

連劇情都是可有可無？

筆者原本以為在含有AVG成分的遊戲裡，劇情應該是重要的一環，不過對於本作，恐怕只能用：『缺乏高潮的劇情＋平鋪直敘的表現＋缺乏感動的結局』來形容。本作中的每個人物雖設計的活靈活現、有血有肉，但缺乏優秀的劇情將他們『連接』起來，正是可惜之處。其中大概只有尤安、克勞蒂亞、卡娜、傑利德算是較有互動。倘若用更嚴格的角度檢視，卡娜根本就是為了襯托克勞蒂亞的身份而出現，而傑利德為何會對尤安這麼關心，感覺也有些牽強。至於其餘人物好像都是出來插花的，許多橋段應該可以描寫得更加深入卻僅僅點到為止，讓筆者有點懷疑那包裝盒背面所稱『20多萬字的冒險劇本』到底是到哪去了。雖說平凡的故事也可以藉著精湛的敘述方式而引人入勝，但可惜本作卻也缺乏此點，許多應該是『爆點』的情節卻由於之前劇情中的描述使玩家輕易猜到的出來。所以整個遊戲的過程就顯得平淡無奇。



主角和隊長真是戰功彪炳呀。

等待的時間可以煮泡麵了

在本作的缺點方面，除了上述劇情的問題外，戰鬥時單位移動的速度是否過慢也是網路上討論的話題。有的人認為認為本作非動作遊戲，操控和戰術層面確實比較重要，這樣的速度才不會在面對激烈戰鬥時手忙腳亂，但另一些網友（包括筆者）看著進行關卡的大部分時間都花在移動位置，真正和敵方交戰的時間反而較少，戰鬥的刺激度也就打了些折扣。可能也因為筆者是個性急的人，所以才會有如此感受，但既然會有這樣的意見差異，製作小組若加上調整遊戲速度的選項，使玩家各取所需，應該就更加貼心了吧。此外關卡偏少（16關）、單線劇情、CG太少又缺乏CG回想模式，使本作的耐玩性打了些折扣。



喂喂，妳怎能說得這麼若無其事？

結語

以「美少女」和『巨大機器人』作為賣點的《藍色天使隊》而言，本作在這兩點上都表現的不錯；但相對的作為一款融合AVG和RTS的遊戲，本作在劇情上的單薄就成為比較明顯的缺陷。總體而言，本作雖然有些小缺點，仍是個值得一玩的遊戲，不過是否值得再玩，恐怕就見仁見智了。

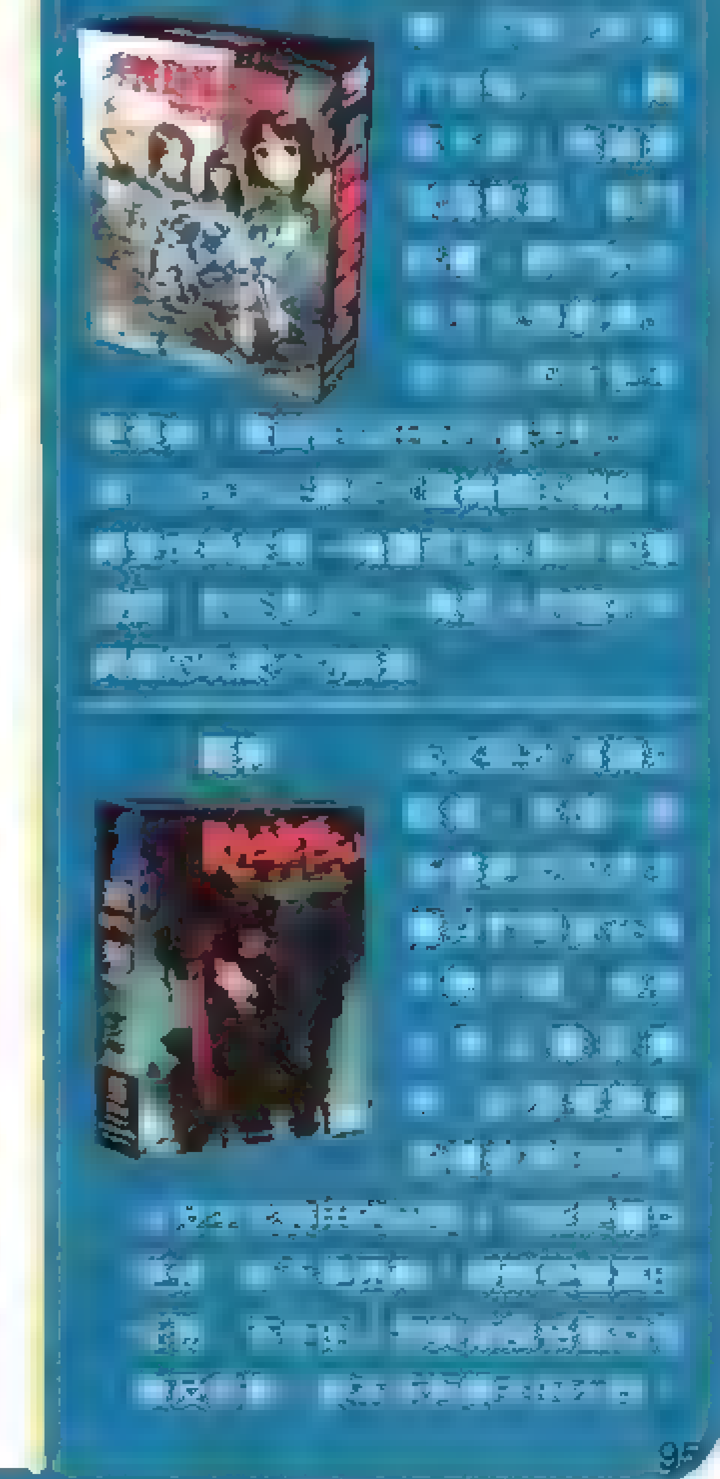
上手指南

❶位於高處及靜止時視野較廣，此外樹木、牆壁都會擋住視野，請注意。

❷在沒有彈藥時，不妨把機體的所有武器都關閉，機體就會自動進行白刃攻擊，雖然是不得已的方法，但攻擊力可也不差，攻擊不會動的目標時相當好用。

❸第十三關「寄生」，雖然作戰說明中僅是寫著「不需要」佔領能源設施，不過依筆者的經驗是絕對不要多此一舉去佔領，否則後來要撤退時就會嘗到進退維谷的苦果。

相似遊戲推薦



評遊戲 藍色天使隊

評 遊戲

◎撰稿作家：Magician ◎製作公司：GAINAX ◎代理公司：光譜資訊 ◎建議售價：NT$ 750

遊戲類型 策略模擬(SLG) 基本配備 Celeron 1.6GHz 256MB RAM 2.7GB 硬碟空間 支援GeForce或RADEON系列，64MB DVD-ROM或CD-ROM 8倍速以上



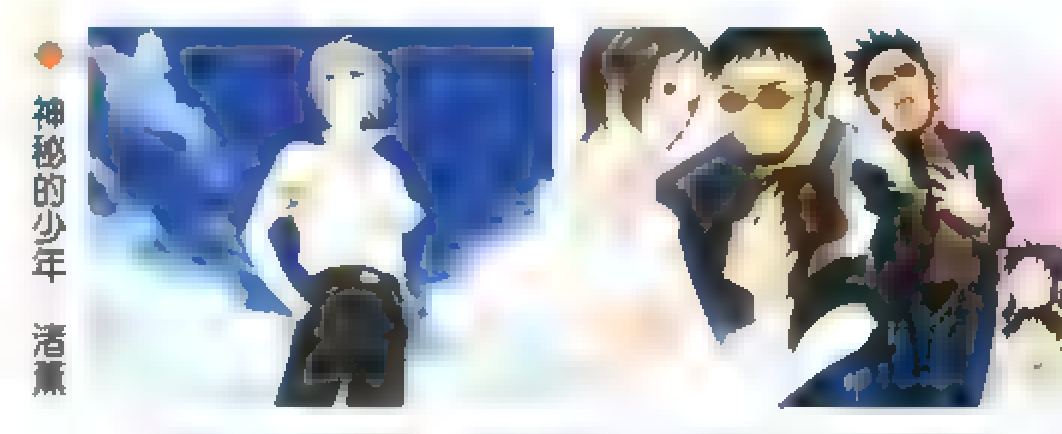
碇シンジ育成計画

新世紀エヴァンゲリオン NEON GENESIS EVANGELION

「又是一個GAINAX回吃老本的東西啊」在初次見到這款遊戲要上市時，筆者的第一個感想就是這句話。日本GAINAX會社，旗下作品其實並不少，但是唯一可以說是讓大家都耳熟能詳的也只有這部「新世紀福音戰士」。原名「新世紀エヴァンゲリオン」大陸方面翻譯則叫作「天鷹戰士」的這部作品，以特殊的「弱氣男主角」以及灰暗、帶有哲學色彩的劇情著名，也可以說是影響了此後日本動畫界的一塊里程碑。

GAINAX吃老本的歷史

其實這已經不是第一次GAINAX出有關「新世紀福音戰士」的遊戲了，可以說新世紀福音戰士這塊「老本」，已經被GAINAX拿回來不知道炒作了多少次，整個遊戲發售史根本就是GAINAX吃老本的紀錄史。之前已經有過兩次的「鋼鐵的女朋友」系列作，以及針對故事中著名的無口女角－綾波 零的育成計畫。而這次則是針對故事中的弱氣男主角－碇 真嗣，而設計的育成計畫；整個遊戲的風格也走向更女性向的感覺，在新的人設原畫－米倉けんご的筆下，人物都帶著很明顯的「粉味」，而遊戲內容最後也有讓眾多女玩家所期待的東西…。言歸正傳，不過這款遊戲在「一般而言」還是正常的男性向的。遊戲中除了零號機跟二號機的機員－綾波 零與惣流・明日香・蘭格雷之外，還多了《鋼鐵的女朋友》系列中的女角－霧島 真名，在遊戲中音樂社登場，以及三名大姐姐操作員－阿賀野 楓、大井 沙月與最上 葵可以追求，可以說是一舉滿足了福音戰士迷。不過花心是不好的，真嗣一次只能和一位女角達成結局，在這之中如果同時對其他女角有太多互動，就會很難達成單一角色的結局；但是這個判定又很模糊，互動過少可能會讓遊戲中的育成變得困難，互動過多又會影響結局，讓玩家有點不知道從何下手。



神秘的少年 渚薰

遊戲中是全程語音，沒有那種只會出現臉但是沒有聲音的角色，因為這款遊戲的一個特點就是在「賣聲優」。《新世紀福音戰士》可以說是讓當時許多聲優（註：擔任人物配音的專業人員）一炮而紅。這次也一樣是全員出動：緒方惠美、林原めぐみ、三石琴乃、堀江由衣、子安武人、結城比呂、關智一。當然，擔任著名「渚角」渚薰的配音員石田彰，這次更是擁有大份量的超級演出：在遊戲進行完第一輪之後，就會出現「渚薰育成計畫」，而內容當然是眾多女玩家期待的…咳，這個部份就不多說了。基本上這些實力派聲優的出場替這款遊戲是拉高了不少分數，但是音效的部份是這樣，音樂的部份卻讓人沒什麼感覺，除了聽得出來「喔，有些是在動畫中曾經用過的音樂片段」之外，就是給人很單調的印象，除了戰鬥曲大概是所有人都比較熟悉的之外，其他曲目都是比較平淡，或許直接運用動畫音樂改編過來並不適合吧，重新配曲可能還會比較好

撲朔迷離的…平行世界？

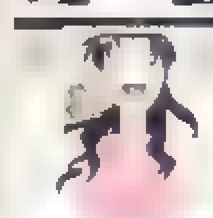
故事方面遊戲承襲動畫的方式，把劇情長度也分為26章（動畫共是26話），但是總不可能連劇情內容都跟動畫一模一樣吧？內容大綱上其實還是跟動畫一樣的，只是玩家這次是以葛城美里，這位跟碇真嗣同居，名義上的「監護人」的觀點來進行遊戲：從原本很後面才提到的極地「第二次衝擊事件」開始，由葛城美里敘述整個故事。這位粗線條的大姐可以說是這個遊戲的主要人物，而且也是嚴厲會當真嗣育成計畫執行人的角色。不過稍有不同的是玩家可以決定劇情的走向，不再像動畫最後一般莫名其妙地完結，讓所有人都變成了LCL這種悲哀的結局。故事一共有三條的分歧線，分別是與動畫一樣走向的「毀滅篇」、擁有圓滿結局的「明日篇」與搞笑無厘頭的「校園篇」，至於會進入哪一篇劇情，只是根據每一話結束時，真嗣與美里的「選擇」和真嗣本身培育的能力數值。而且在存檔的時候也可以看出來標題有所不同，以「第零壹話」為開頭的是毀



畫面 [illegible]



操控 [illegible]



音效 大膽聲優[illegible] 8

內容 [illegible]

平均指數 7.5

整體表現只有一般，如果能夠跳脫新世紀福音戰士這個窠臼，或許表現會更好也不一定

感篇，以「Episode XI」為開頭的是明日篇，而以「第12話」為開頭的則是校園篇，只是分歧的接點上似乎有點問題，像校園篇的部份是突然無預警進入的，筆者在玩了[illegible]話的校園篇之後才發覺已經跑到另外一條分歧線了；而等到從校園篇回到明日篇的時候又發現中間好像漏過了很多的劇情，然後又隨即要進入結局了，感覺上很讓人措手不及。這邊特別要提的是校園篇，在校園篇的劇情之中，許多角色有著與原作的意外面貌，其中以經常[illegible]的老爸（就是老是戴個眼鏡兩隻手放在桌上撐著頭講話的那個），跟綾波零的[illegible]，其中會出現司令意外搞笑的一面，以及綾波零居然會是一個[illegible]？！（[illegible]OTAKU翻成了「老媽子」）



有人要買冰棒嗎？



真嗣成為了獨當一面的大提琴家

喝酒要喝YEBISU！

遊戲中的小巧思還不少，舉例來說，看過EVA的玩家都知道葛城美里最喜歡喝一個品牌叫做「YEBICHU」的啤酒，當安裝完遊戲之後，玩家可以注意一下桌面上的圖示，會發現遊戲的icon就是一個YEBICHU啤酒罐（笑），而且遊戲中所有的選項、介面都設計成很有控制面板的風格，讓人覺得好像真的是在進行什麼秘密計畫的感覺。不過碇司令給葛城美里的培育目標相當的模糊不清，於是玩家必須一邊翻看說明書中關於每項行程的影響數值，再去湊出一套可以平均成長的方式，盡量要以「多方位全成長型」來進行遊戲，否則有些事件很難引導發生。當然玩家除了可以自己慢慢排真嗣每個星期的行程之外，也可以讓喝醉酒的美里隨機排程；不過實在是不知道設計者做出這個功能有什麼用…。而如果走的不是校園篇路線的話，遊戲中的另外一個重點就是與「使徒」戰鬥，在戰鬥過程中美里則是會以戰鬥指揮官的身分指示真嗣、零與明日香，來和在動畫中看過的所有敵人進行對抗。在過程中要注意的是如果不適當的防守會導致商家損壞…（其實是幾乎一定會壞一兩家），這樣會讓美里每個月的薪水一部份被拿去做賠償費，而且假日能夠出去消費的商店也會不見。算是一個很麻煩的設計，只能用S/L大法不斷嘗試了。

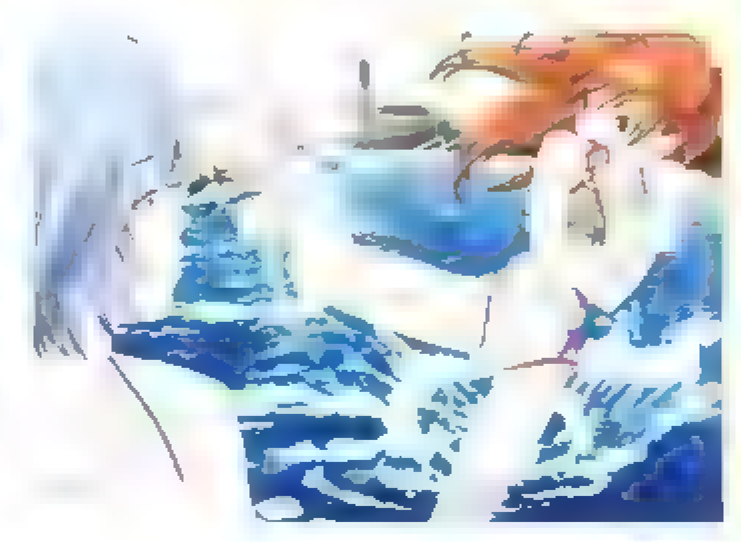
上手指南

❶ 排行程前要多注意每個行程會帶來的影響數值以及真嗣目前的狀況。

❷ 壓力數值會很明顯地影響到其他行程的培育效果，盡量讓壓力數值在個位數與10幾之間跳動會比較好

結語

EVA的「官方同人遊戲」已經出過那麼多次了，其實也沒什麼好講的了，除了漸漸沒有新意，也只能吸引死忠的EVA迷前來賞玩，如果GAINAX不另闢戰場的話，這塊牌子也會被用到爛。而對於翻譯的光譜只能說請他們多多研究日本現代文化了（笑），可別再讓綾波零當上了「老媽子」

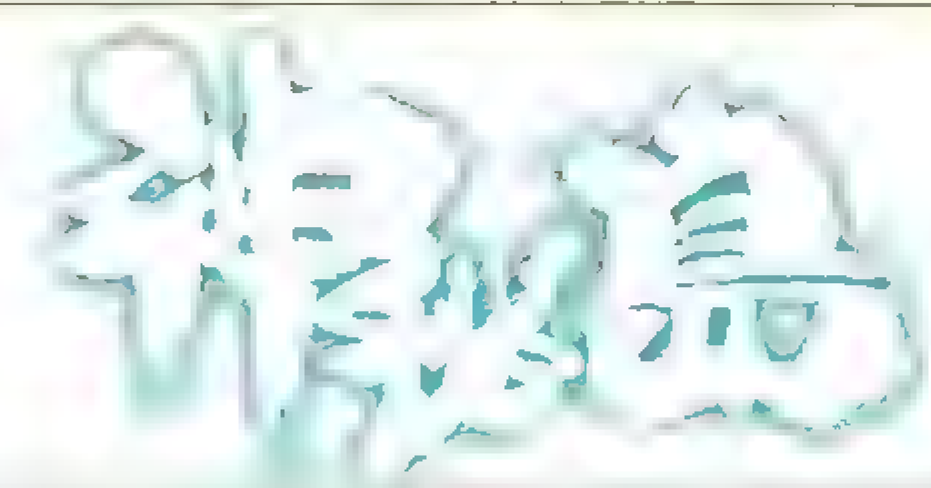


相似遊戲推薦



撰稿作家：發電姬　製作公司：Kheops Studio　代理公司：光譜資訊
遊戲類型：冒險解謎(AVG)　建議售價：NT$850
基本配備：Pentium Ⅲ 800以上、64MB RAM、1.0GB硬碟空間、支援DirectX 9.0以上64MB顯示卡





神秘島

被尊為「科幻小說之父」的法國作家Jules Verne，一生著有科幻小說六十餘部，其中《格蘭特船長的女兒》、《海底兩萬里》和《神秘島》是著名的三部曲。《神秘島》故事敘述美國南北戰爭時期，五個受困在南軍的北方人乘熱氣球逃亡，中途遭受風暴吹落到南太平洋的荒島，於是幾個人只好在島上展開赤手空拳的謀生行動。因為書中知識涵蓋冶金學、爆破學、工程學、水力學、動植物學、天文學和地理學，所以這本書被視為Verne的顛峰代表作。

官方網址：

沉默少言的冒險遊戲

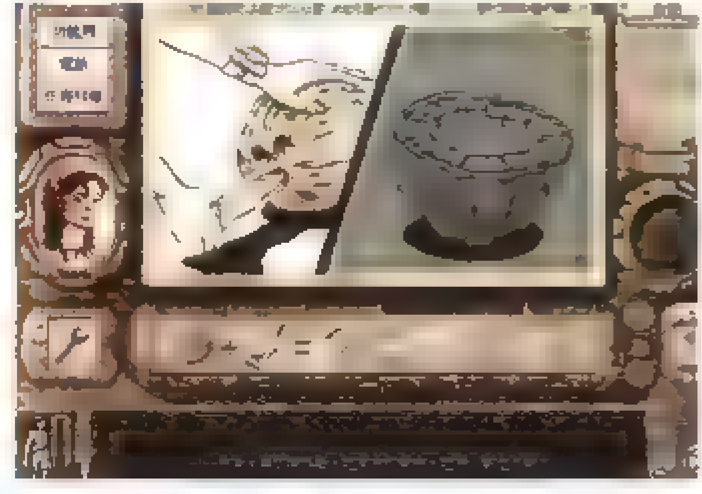
原來，這款遊戲是借用小說中的角色「尼莫船長」和神秘島作為引子，編撰出全新的故事。遊戲裡，玩家是扮演遭遇船難的航海員蜜娜。從昏迷中甦醒過來的蜜娜，發現自己饑腸轆轆，置身在看似無人的小島上。除卻身上的衣飾，她所有的就是腕上那只通訊裝置。可惜，長時間的海上漂流，使得電也已然毀損。因此，她必須先找些食物填飽肚子，然後從荒島上找尋一些可用資源，想辦法和外界取得聯繫，以便重返家園。在島上探索的過程中，蜜娜會遇見一隻受傷的猴子。如果可以為牠療傷，並給虛弱的牠餵些食物，讓牠回復健康，牠將變成蜜娜解謎的好夥伴。甚至，還可能成為之後過關解謎的得力幫手！例如：讓牠爬上山壁架繩梯或躍上枝頭架吊橋等等。接著，蜜娜還會夢見尼莫船長的幽靈，接受他的請託。這根本就是我們東方人所謂的「託夢」，沒想到老外會搬出這套，讓筆者頗感驚訝。無論如何，玩家進入遊戲後，很快就會發現《神秘島》有別於其他冒險遊戲的一大特色：沉默寡言！因為不管猴子、幽靈或最後登場的守衛型robot，都不是可以正常交談的對象，身在無人島上的蜜娜，注定要和電影《浩劫重生》的Tom Hanks一樣自言自語。所以，整個遊戲除去蜜娜獨白的那些片段外，就沒什麼對話了。



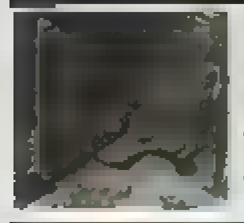
《神秘島》是款向科幻大師致敬的作品

馬蓋先！換你當當看

不同於一般冒險遊戲採用第三人稱視角的觀點，《神秘島》是以第一人稱視角切入。並且，也不是任由玩家在場景中隨處走動，而是採行「點對點」的移動方式。也就是說，玩家僅能挪移到滑鼠游標顯示為可移動的點上，於該地點的場景中進行搜索。在每個場景裡，玩家都能瞧見不少可用的物件。大部分物件都可以直接撿拾起來，唯少數需要利用如小刀之類的工具來取得。這些蒐集來的物品，有的可以單獨使用，但大部分必須和其他物品相組合，始能發揮作用。而這正是此款遊戲的樂趣所在。舉例來說，玩家在遊戲中會發現水池裡有隻活蹦亂跳的小魚，為了抓牠祭五臟廟，可以利用蚯蚓、荊棘鉤、樹藤和樹枝做根釣竿。隨後，在需要用到刀子的場合時，又可以把釣竿拆解開來，拿樹枝和磨利的金屬片做成長柄小刀。藉由賦予道具組合和拆解功能，這款遊戲讓玩家感受到自己如同「馬蓋先」那樣聰敏機靈。另一方面，玩家在面對難題時，也可以有不同的解決方式。例如：生火，玩家可以運用透鏡、苔蘚和棕櫚葉來點燃火苗，但火石、火絨和木頭照樣能夠升起火來。如何將物品依正確關係湊在一起產生效用，就看玩家個人機智！為激發玩家創意，遊戲還針對不同解法，給予不同的評分。通常，冒險類遊戲會讓玩家想要重玩的可能性極低。但本作因為提供多重解法，使得遊戲的重玩價值大幅提高。就這點而言，Kheops Studio算是做了一個不錯的嘗試。



>>殺顆椰子來消暑解渴吧！



精緻生動的繪圖，顯著呈現出遊戲故事中設定的氛圍，讓人有親身經歷的真實感

畫面指數 8



介面清楚易懂，全程滑鼠操控，大致稱手無礙

操控指數 8



音效方面都能具體而完善地呈現，唯背景音樂較弱，不足以烘托出遊戲想表現的感覺

音效指數 7



有完整的故事設定，已經成功營造出了故事發展及遊戲節奏

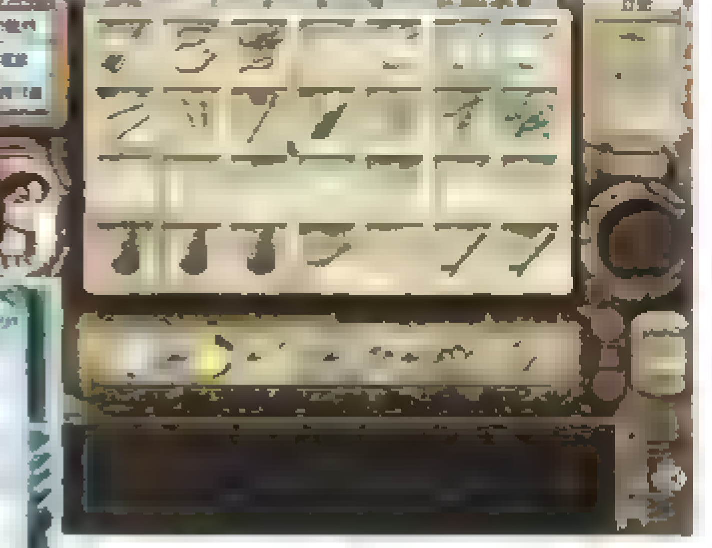
內容指數 7

平均指數 **7.5**

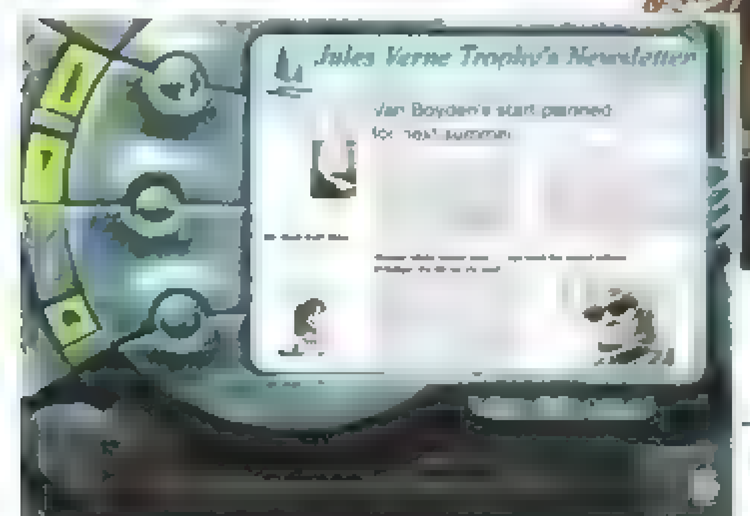
是一款向科幻大師致敬的作品，如果你想淺嚐當馬蓋先的滋味，不妨一試！

刻劃精緻的遊戲繪圖

這款遊戲的繪圖刻劃得相當精緻，那座杳無人煙的島嶼就像真實地存在，緩緩爬行的海龜、蒸氣迷濛的温泉、老舊殘敗的風車、曾經住人的岩洞，都讓玩家有身歷其境般的感覺。有別於尋常冒險遊戲以動畫表現特殊事件的發生，《神秘島》是以漫畫式的鉛筆素描帶過，這倒也是種與眾不同的呈現法。關於聲音方面，則略嫌遜色，雖然飛鳥、蟋蟀、猴子的鳴叫聲一樣不少，連機器起動時的回音都聽得見，而且，女主角的配音也充分傳達出她的驚、疑、喜、懼，但背景音樂卻是平淡得令人幾乎忘記它的存在。



>>動動腦筋，看怎麼把這些東西湊起來用！



>>好不容易修好通訊裝置的電池，來看一下新聞吧！



>>以鉛筆素描畫來表現特殊事件的發生

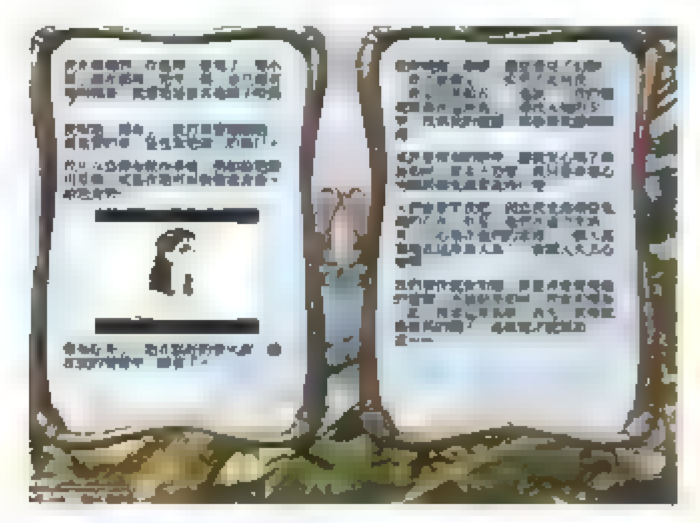
上手指南

❶在每一地點上，請仔細搜索可以拿取的物品

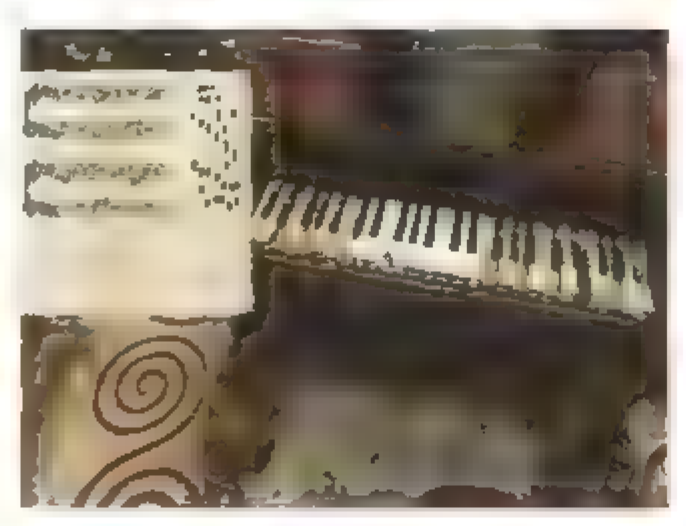
❷閱讀各項物品的說明，有助於思考出物品的組合方式。

精心製作的小品遊戲

無論從哪方面來看，《神秘島》都是款完成度頗高的作品。即便是被筆者批評的聲音一項，音樂上的缺失也被忠實的音效演出所挽救，所以綜合來說還是堪可過關。我們也能看見Kheops Studio面對冒險遊戲這個類型所付出的努力，試圖在傳統中加進一點差異，這種製作上的誠意豈不值得感動？問題是，他們挑中的地理場景侷限了遊戲格局。因為是荒涼的小島，主角就碰不到任何人類。這沒有人的獨角戲，要怎麼唱下去？大影帝Tom Hanks也不過撐兩小時呀！當然，這遊戲是不至於用那麼短的時間結束，但充其量也只能視為精心製作的小品。如果你是想體驗驚心動魄的大部頭鉅作，那它顯然是會叫人失望。然而，反過來說，假設你是想測試一下自己化腐朽為神奇的能力，過過當「馬蓋先」的癮頭，那麼這款遊戲倒是不錯的選擇！



>>荒島求生日誌。



>>嗎呀！這些豆芽菜該怎麼料理？

相似遊戲推薦



評遊戲 神祕島

撰稿作家：邪騎士	製作公司：GAINAXr	代理公司 精訊資訊
遊戲類型：女兒養成(SLG)	建議售價 NT699	基本配備：WIN98/Me/2000/XP、CPU：PIII-733、
記憶體：128MB、硬碟：950MB以上、顯示卡 640X480 全彩 VRAM8MB以上、音效卡 相容DirectX8.0a		





在眾玩家苦等了八年之久，新一代的《美少女夢工場》終於又推出了新作，而本作的原畫並不是玩家所熟悉的赤井孝美老師，而是之前因「妹妹公主」而迅速走紅的超人氣畫師－天廣 直人，因此有很多玩家光看到畫面就有種"妹妹公主夢工場"的感覺，因此在遊戲還沒出的時候，網路上的玩家就有相當兩極的評判，不過也請玩家別在意太多啦！畢竟這只是套遊戲，別因為遊戲而傷了和氣喔！

走了情人來了女兒

[illegible]



★有群壞小孩欺負女兒了！[illegible]快出面救她吧！

損了前期成了大局

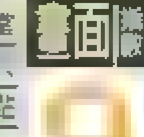
說真的，當邪騎士看到了前期的劇情，可說是氣得差點昏倒，那有人把自己的女兒交給10年後見面的夥伴啊！就算對方在怎麼有誠意這個舉動也太誇張了吧！而且還丟下一句：「這孩子當作是我來養育吧！」這句話是什麼意思？要玩家努力達成「源氏計畫」？把女兒當成老婆嗎！不過撇開這點不看(謎之音：轉真快…)，本作的劇情方面可說是比前幾代來的有趣，因為遊戲裡設定了不少分歧的劇情，讓玩家在養成女兒的時候亦可以體會到AVG遊戲的樂趣，和前幾代比較起來這算是優點之一吧！本作除了劇情有改變之外，在對手的安排上也有所突破，就拿前幾代的對手來說好了，邪騎士敢擔保應該沒幾個人記得吧？因為他們的戲份跟本不重，所以玩家根本不記得，而在本作中把對手的戲份通通增加了，不僅讓他們在遊戲一開始就跑了出來，還會不時的跟女兒互動，讓遊戲中的女兒不再孤單了呢！而且女性玩家的理想結婚對象"王子"群"(不只人間王子)也都加重了戲份，讓玩家不會有種數值完全決定了一切的感覺，不過簡單的說，玩家想攻略王子不單單有數值，除此之外玩家還得多多的到處走走，啓發遊戲裡的王子事件，不然最後來個"新郎非王子"的結局可就好笑了！除了以上所提的之外，女兒的母親"依莎貝兒"也是有劇情的喔，所以說玩家想完全攻略的話，可不是一兩次破關就可以擺平的！



女兒生日了～快幫她過生日吧！



一起和朋友慶祝聖誕節吧！



天廣直人老師的原畫，當然是有一定的水準啦，只不過有些，也是令人有點失望。

畫面指數 9



模擬的……模式，對於喜歡此遊戲的玩家應該不會太難上手。

操控指數 8

音樂方面的水準不算太差，BGM的使用非常……是恰到好處，不過有些曲實在有點不錯

音效指數 9

一開始的遊戲設定令人感到相當的不爽，不過當玩家投入劇情之後，便不難發現其中的樂趣

內容指數 8

平均指數 8.5

表現算是相當的不錯，喜歡美少女夢工場的玩家一定不能錯過本作。

赤井老師VS天廣老師

就如同前言所說的，許多玩家對於遊戲公司把原畫師換成天廣直人老師感到有點不悅，不過說真的，就以本作的畫面表現來說，天廣老師其實也是有他獨特的特色存在的，玩家不難由遊戲中那些美美的圖得知，天廣老師筆下的女兒，和赤井老師的女兒相較之下，多了一份亮麗美，赤井老師的畫總是帶著粉粉的感覺，可是天廣老師則是採用一般原畫師的畫法，下筆都很整潔乾淨，不過說真的，天廣老師沒有像赤井老師一樣，讓女兒能每年都有變化，只是選擇兒童、青少年、成人三部份帶過，是有點讓人感到相當失望啦（不過對手也是有成長啦～就以這方面來說，CG畫並不輸赤井老師），整體來說本作的畫面可是相當優的，所以喜歡美美CG的玩家，本作可說是你最好的選擇喔！

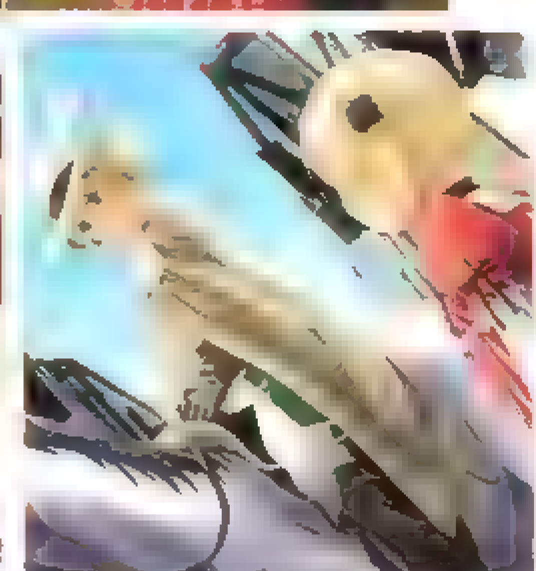


女兒和朋友一起打理道具店





頗另類的過節方式



怪怪的男子出現

上手指南

1. 想讓女兒上課卻苦無$嗎？玩家可以一開始讓女兒專攻某方面，大概1～2年左右便可以再收穫季上贏個獎金。
2. 舞蹈課啟動方式，玩家在行程上安排外出，依序到洋裝服、繁華街、廣場、街道。
3. 禮儀課則是到王城找守衛便可以引出。
4. 新打工部份則是把舊有的工作做5次以上，在到廣場、市場和繁華街等地方。

音樂和結尾

本作的聲優群可說是相當的龐大，多半都是玩家常見的大牌，BGM部的表現也是不差，特別是最後一年左右，由輕快的BGM改成帶點感傷的曲子，讓玩家有點爭議的味道。「美少女夢工場4」不錯的畫質，再加上頂級的音樂、音效和聲優，相信本作會是喜歡當爸爸或是媽媽的玩家最好之選擇！



冠軍耶～真是恭喜你了！





■責任編輯 [illegible]姐
■責任美編 比利

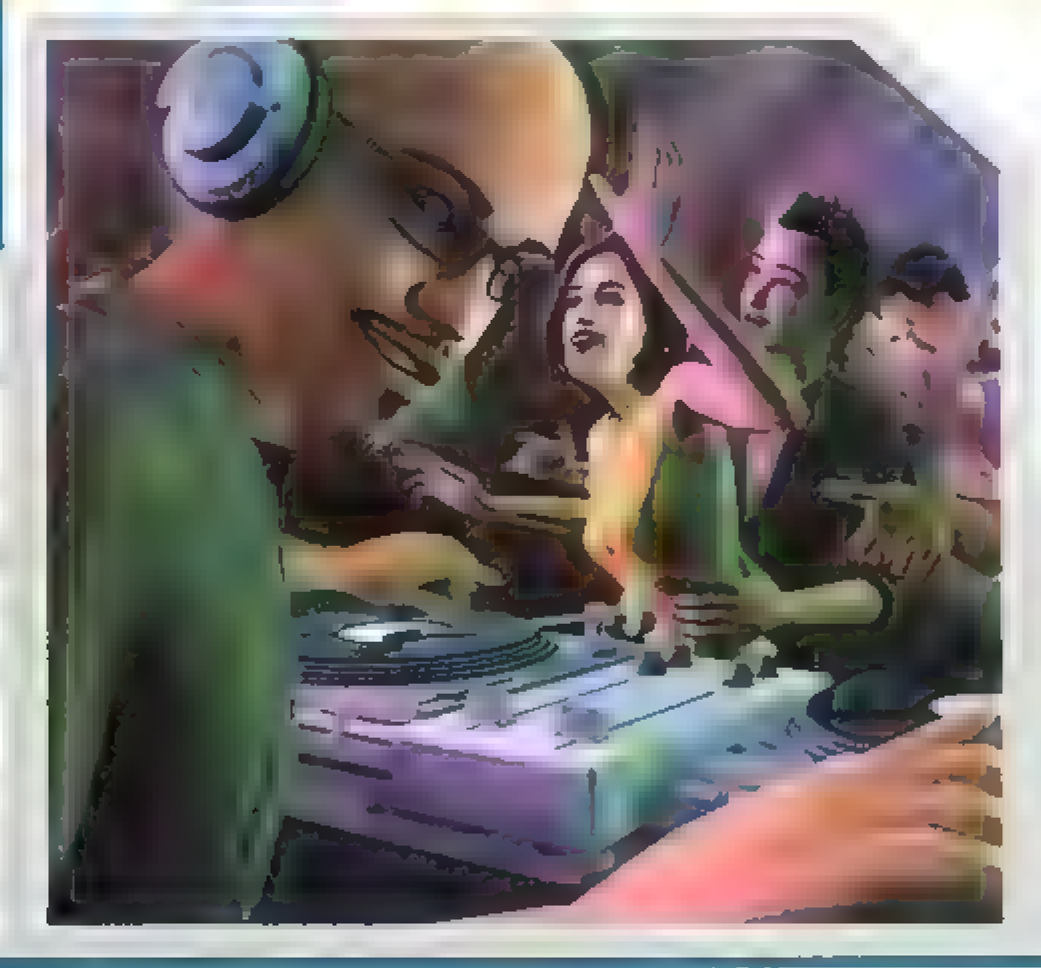
評遊戲



撰稿作家：宇宙人	製作公司 EA Games	代理公司 美商藝電
遊戲類型：模擬(SLG)	建議售價 NT$ 890	基本配備 1000 MHz以上的處理器、256 MB

RAM以上、1.5 GB以上剩餘空間、支援T&L顯示卡，至少32MB RAM、DirectX 9.0c相容音效卡

REVIEW

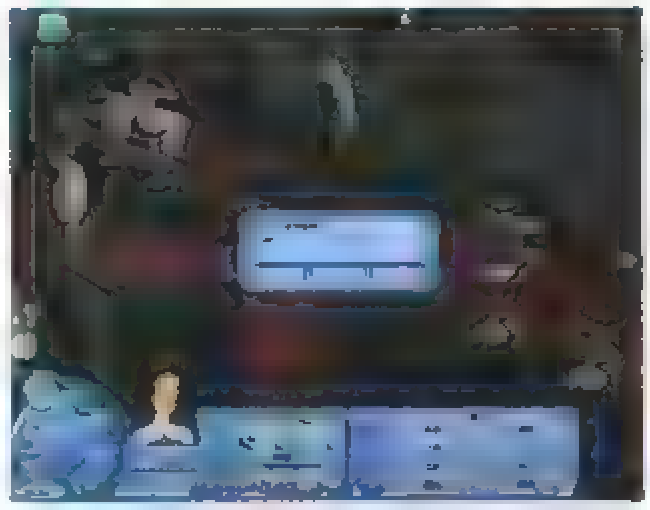


模擬市民2：美麗夜未眠

好了，你能告訴我從1999年到現在，EA到底用出了多少套《模擬市民》的資料片嗎？千萬不要反過來問我…因為連我自己也早就數不清了。以《模擬市民2》來說，去年九月上市，到現在也不過剛剛滿一年的時間，《美麗夜未眠》已經是繼《夢幻大學城》之後的第二款資料片。以一年推出兩款資料片、產品壽命約為6年來看，喜歡這個系列的玩家大概還得要清出兩層的書櫃才能把所有系列收集完全。

有什麼新玩意兒？

如果讀者迫不及待地想要知道到底《美麗夜未眠》和之前的版本有什麼不同，現在就告訴你其中一個最大的不同就是多了一個所謂的「都會中心」。這邊所謂的「都會中心」幾乎就是《美麗夜未眠》的遊戲核心。都會中心是由一大堆像是購物商城、卡拉OK俱樂部、頂級餐廳、美術館、保齡球館等等所組合而成的一個區塊，提供玩家一些在晚上可以遊蕩的場所，也讓玩家除了可以在職業、感情、技能、個人目標四方面打拼之外，多了一大堆可以放蕩、休憩的場所。雖然理論上玩家可以不管這些新的場景，只管每天上班、下班，偶爾到公園走走晃晃，但當大家都向你炫耀他們的夜晚全部都比白天美時，相信你一定會產生一種躍躍欲試的衝動。況且由於有些人的生命目標就是盡情放蕩，少了這些場景怎麼能成就放蕩的人生您說是吧？由於有些人批評《模擬市民2》因為沒有結局且自由度太高，使得他們無所適從，更慘的是完全不知道遊戲的目的究竟是在哪裡，因此無論是在《夢幻大學城》或者是《美麗夜未眠》裡，都適度地把遊戲目的藉由一連串的小目標循序漸進地導引出來，讓玩家有一定程度的軌跡可尋，也就因為這樣，這次資料片的重心就是外出以及約會。然而，雖然遊戲裡新增加了場景與大小目標，玩家倒是不用擔心加入了這些元件後，遊戲會產生什麼太大的不同而讓老玩家覺得難以適應，因為基本的遊戲方式還是沒變，玩家還是需要在滿足八項基本需求(飢餓、舒適、如廁、精力、娛樂、社交、衛生、環境)之後，才有餘力享受真正的夜生活，況且正常的生活還是需要用錢來支撐，因此玩家的遊戲方式幾乎可以說是沒有變化。



小黃不見得比私家車差，尤其當你經記拮据時更容易有這種感覺



盡情跳舞，聊天倒不如跳舞！

另一個在《美麗夜未眠》裡頭出現的新玩意兒就是車子。這邊我們說的並不是像以前要到哪裡去就要先打電話叫的計程車，而是模擬市民專屬的私家轎車。對你的模擬市民來說，你可以要他坐到車子裡、可以讓你的模擬市民滿足他的放蕩慾望，但最主要的功能還是讓他可以用比較快的速度離開家裡並到達目的地。儘管車子的功能有這些好處，但坦白說，這種新設計的實用性對大部分的玩家來說，可能比較沒有太大的吸引力。原因在於《模擬市民》吸引的多半是相當休閒性的玩家，以這樣的玩家族群來說，旅行時間的縮短意義恐怕不大，而且坐在裡頭的功能性也不足(沒有昂貴的沙發來得舒適)，而且車子也只不過有五種不同的車輛可供選擇，加上只能做最簡單的塗裝變化、不能親自開，這些都削弱了車庫與車子的意義。而且相信我，就算不買車你也可以生活得十分快樂，絲毫不見有任何一絲一毫的不方便(好像現實生活也是這樣？)最後一個比較不同的新特色就是出現了吸血鬼。《美麗夜未眠》裡頭出現了一個很詭異的吸血鬼人種，想成為一個吸血鬼就必須先找到一個吸血鬼，而由於吸血鬼沒有逐漸老去的問題，如果玩家「有幸」變成了吸血鬼，將可以體驗到完全不一樣的新鮮玩法。雖然這樣的設計相當怪異，但這也就是《模擬市民》其中一個頗為有趣的地方，畢竟完全擬真的遊戲還是只能擁有少數的市場，適度地帶進一些黑色幽默反而能讓玩家在莞爾中體驗不同的遊戲樂趣。

http://thesims2.ea.com/about/ep2_index.php




畫面指數 8

依照《模擬市民》的傳統，雖然畫質無需驚艷出色，但相對地，硬體需求也就特高，這款遊戲一定大受顯示卡廠商的歡迎。



操控指數 8

近乎與舊版的操作方式已經讓玩家相當熟悉，無論新舊玩家應該都不至於感到任何難以操控的地方



音效指數 10

擬真的模擬市民語還是大量地出現，音樂的部分無論爵士、搖滾、電子舞曲無一不缺，藉由音樂所營造出的氣氛極為出色

內容指數 7

模式玩法雖有變化，但並沒有太令人驚豔的不同，只要想到不夜之年的都是是吸血鬼，沒有太多變化的內容，玩家...

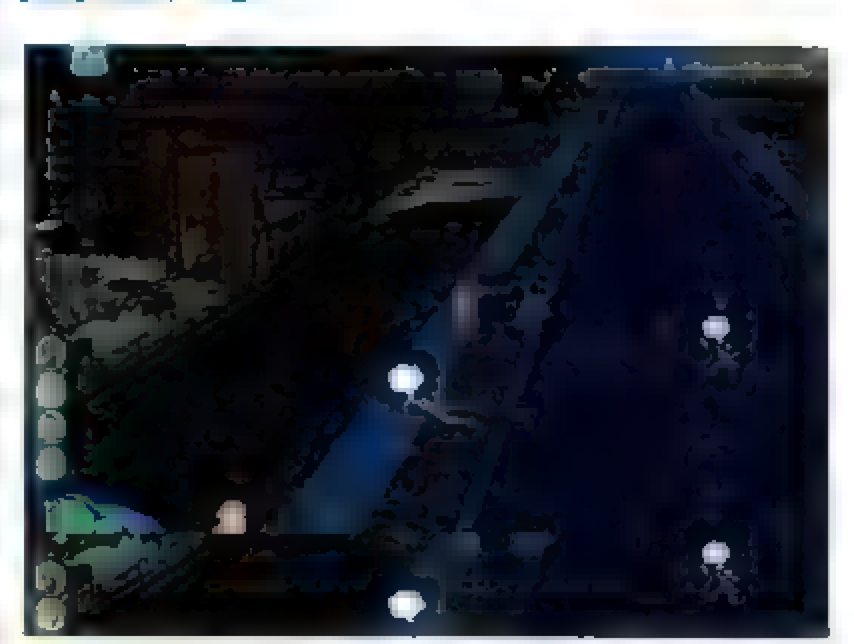


平均指數 8

雖然變化不大，但仍是一款相當有趣的遊戲，玩家可以藉由新的目標、物件、場景、事件來體會不一樣的模擬人生。

顯示卡需求相當嚴苛

和主程式一樣，玩家想玩《美麗夜未眠》還是需要一張夠力的顯示卡，否則依舊會在場景更換時，看到名聞全球的「無盡的藍螢幕」。以筆者的nVidia GeForce FX5700 128MB顯示卡、主機512MB記憶體來說，除了進入遊戲時非常緩慢之外，片頭動畫會頓、選擇人物時會頓、進入場景時會頓、跳出遊戲時會頓、更換場景時更是需要等到天荒地老。雖然遊戲裡的系統需求寫著玩家甚至只要有32MB以上記憶體的第一代GeForce就能進行遊戲，但你絕對不會天真地以為用這些最低的系統需求就想進行遊戲，因為使用這些「基本」配備絕對會讓你玩到比裡頭床了一輩子的小人還要來得抓狂。

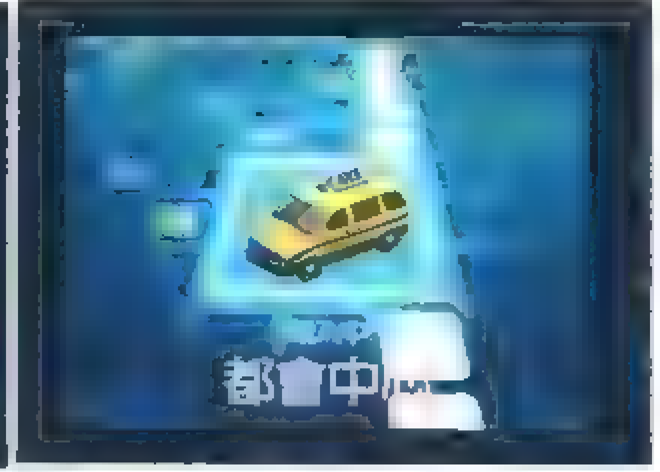


唉喔～我們的顯示卡實在不夠力啦～等得我都暈倒啦～

結語

就像是所有的《模擬市民》系列資料片一樣，《美麗夜未眠》並沒有解決像是小人有時人工智慧偏低（所以即使他就快累暈了也不會自己跑去睡覺、就算肛門快爆開了也不會自己去上廁所）、或者是觀看角度有時難以控制、因為房子結構的關係，有時不管視角怎麼轉，還是覺得抓不到想看的角度）的問題，遊戲是以帶給玩家新目標、新場景、並帶給玩家一堆新物件的方式來刺激消費者的眼睛、甚至心靈。不過這樣的作法的確也頗受玩家們的歡迎，使得整個系列似乎也還沒出現過太讓玩家失望的資料片。如果玩家的電腦配備不差，又喜歡偏和平類遊戲的話，可以考慮買套《美麗夜未眠》。當然了，這是資料片，如果你還沒買主程式的話，趁這個機會把兩套一起帶回家玩玩吧。如果你已經有了主程式，也可以買套《美麗夜未眠》來體驗一下吸血鬼有趣又詭異的模擬人生。





當玩家選擇進入都會中心裡的地點時必須接連載入2次，對配備不佳的玩家來說可能會是一場無盡等待的夢魘。

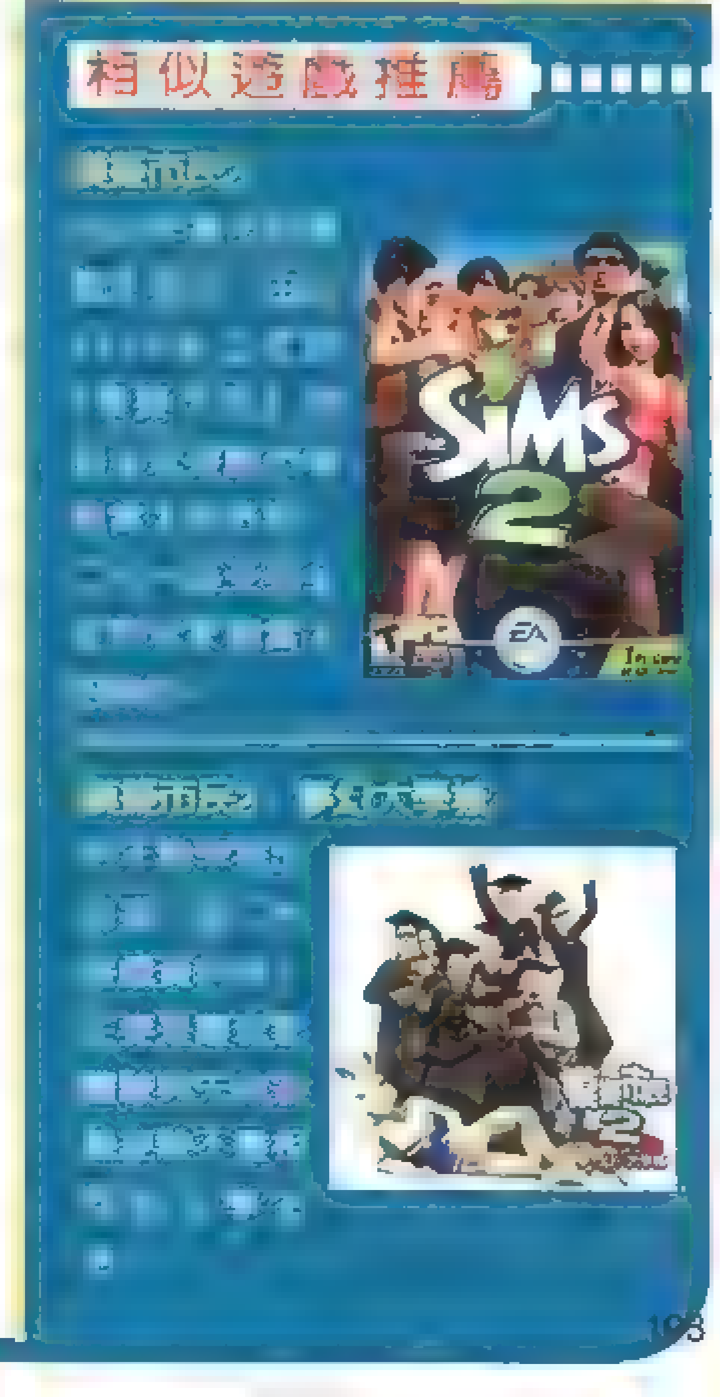


轉個天昏地暗真的會比較快樂嗎？

上手指南

❶老樣子，你必須先滿足」人的基本生活需求，當然了，這也包括金錢的收入。

❷想變成吸血鬼嗎？晚上到市區晃晃就有可能找到，這邊有個設定頗為弔詭，那就是你必須成為吸血鬼的好朋友之後，他才有可能咬你一口，讓你變成他的同類，變成吸血鬼是一種對朋友的回饋？



評 遊戲

撰稿作家　[illegible]舊統毛狗	製作公司　Gene X	代理公司　元壽資訊
遊戲類型　冒險(AVG)	建議售價　NT$ 690	基本配備　PIII-300MHz以上、記憶體98SE/ME 64MB以上、2000/XP 128MB以上　700MB以上的硬碟空間　4MB記憶體且支援 DirectX9 之相容顯示卡、相容於Direct Sound之音效卡





在毛狗的記憶當中，好像還沒有寫過類似這種日系美少女畫格且是由漫畫改編而來的遊戲，就[illegible]交給毛狗的時候也很擔心的詢問有沒有問題(開玩笑～我也是日系遊戲的忠實愛好者耶～只不過是R以上等級的…)，這個月也正好碰到毛痛下決心斥資升級電腦主機，正好測試看看這款遊戲新電腦的反應如何。

令人期待的PC改版

這款《吸血姬夕維～千夜抄～》在PS2上面推出已經許久，而且也深受許多喜愛垣野內成美大師畫作的書迷們以及電玩迷們的寵幸；暢銷了許久，這次在電腦上改版推出則是最近九月份的事情，網站上也引起了熱烈的討論，而雜誌上也獲得了最佳期待遊戲的第一名，PC版與PS2版最大的不同就在於多了四谷千沙這個角色可以讓玩家們選擇，毛狗一開始拿到遊戲的時候也被外觀上美少女楚楚可憐的畫風給吸引不已，而光譜公司這次為了答謝玩家們的熱烈捧場，特地在初回特點當中附贈了一張遊戲的大張海報讓玩家們可以貼在房間裡面喔。當毛狗拆開遊戲安裝時，感覺上就像是安裝《同級生2》一般，令人期待，等到毛狗進到遊戲裡面，恐怖的事情就發生了…。



彼此心中暗戀的兩人。

遊戲開始的畫面：一股淡淡的憂愁；當玩家們累積100%完整CG圖的時候畫面就會變化喔。

遊戲畫面千夜抄

這[illegible]可是，遊戲畫面竟然只能開到640x480視窗大小，再大一點的視窗或者甚至是全螢幕畫面，遊戲的人物[illegible]遊戲當中[illegible]還允許玩家們用全螢幕[illegible]1024x768…看640x480的視窗大小[illegible]，天啊！真是一件[illegible]的事情[illegible]就像是在[illegible]52[illegible]一樣的[illegible]，[illegible]起[illegible]的故事[illegible]，[illegible]角色的鮮明個性也都透過了彼此間的對話，[illegible]玩家們了解到個人的[illegible]，隨後遊戲一開始[illegible]是透過[illegible]之後，讓玩家選擇五位女孩當中的一位開始遊戲，一開始只能選擇長谷[illegible]、飯塚[illegible]美[illegible]角色[illegible]角色玩家們都拿到最好結局之後才能選擇[illegible]美[illegible]，每[illegible]角色都拿到最好結局後，就會[illegible]，讓玩家們選擇[illegible]，而在遊戲當中玩家們[illegible]文字對話[illegible]，讓玩家們欣賞[illegible]



遊戲開始的每位角色都有一段文字的詳細介紹其個性



千珠的出場



畫面指數 8
由曾是大師之野內成美繪了的遊戲角色，相信喜歡他的玩家在進入遊戲時應該會有像是在看大師親手所打少女漫畫的感覺



操控指數 8
遊戲操作方式使用一隻滑鼠就能完全搞定了，設定上非常方便



音效指數 6
遊戲配樂營造出了恐怖氣氛，就連配音聲優都能表現出角色們不同語氣與當下心境，只是整個過程沒啥音樂稍嫌

內容指數 8
遊戲內容以校園恐怖驚悚為主體，融合了少女吸血鬼要素在遊戲當中，多種劇情和結局選擇

平均指數 7.5

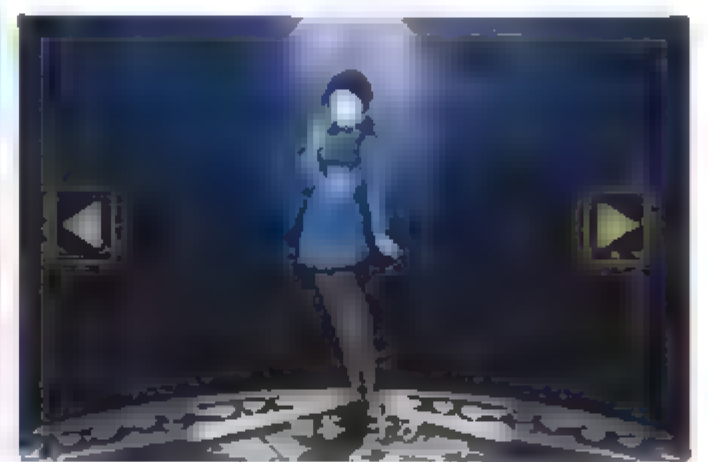
整體來說遊戲適合
喜歡電子書式恐怖
故事以及喜歡日系
美少女風格的遊戲
玩家群

恐怖旋律伴身旁

整體遊戲的背景旋律，聽起來的感覺就像是玩PS2恐怖鉅作《零～紅蝶》一樣的令人髮指害怕，一片寂靜有時候是恐怖配樂的背景不時傳出角色們的吁喊求救聲(老實說，毛狗很多時候被嚇到都是被女優們的淒厲叫聲給驚到)，而這次遊戲當中的配音員可是在日本大有名氣的聲優群領銜演出：有幫過犬夜叉(小夜)、純情房東俏房客(前原忍)配音的倉田雅世，也有幫校園豪毒大王(神)配音的進藤悠，甚至還有幫幽遊白書(藏馬)配音的場方恵美等等。老實說根據毛狗的實際聆聽下，許多場景配合畫面以及聲優們的配音下呈現出像是看電影一般的絕讚效果。



● 英俊的千珠在遊戲中佔了很重的戲份喔。



● 謎樣女孩四谷千沙。

遊戲內容千萬變

基本上這是一款多線選擇以及多結局的美少女校園恐怖遊戲(當然恐怖死亡結局占了99%)，遊戲當中的CG圖如果累積到100%還會在主畫面出現由野內成美大師的漂亮力作喔。而整體來說，在長谷部萊穗的劇情方面完全就像是恐怖校園鬼故事的劇情，而飯塚聰美的劇情則是類似名偵探柯南或是金田一少年事件簿的方式去剖析每樁發生的不可思議事件，而折口美奈是所有女主角當中劇情最長、分歧路線以及結局最多的角色，就連最好的結局也有兩種分歧喔！而且在他的劇本中與夕姬讀創千珠的互動最為精采令人讚嘆(千珠也只出現在美奈以及歌織的劇本中喔)。至於吉崎歌織以及四谷千沙兩人的劇本就幾乎短的可憐，歌織與千珠的互動幾乎就像是M碰上S一樣的處於被動狀態，而千沙的劇本幾乎不能稱為劇本，選擇也超少只能說是探討千沙內心想變好或者變壞的分歧選項而已，在由野內成美的漫畫當中，多以探討人內心的世界為主的內容；因此遊戲也是由此發展出來的校園恐怖故事；每位角色內心戲就成了整個遊戲的主體架構，而夕維幾乎是串場消滅大魔頭處無邪的時候或者是角色們改變心態的時候才會出現，另一個男主角那鬼幾乎只在開頭以及結局才會出現(這哪能稱為男主角啊XD，這是標準路人甲吧)。因此玩家們的任務就是適時幫角色們選擇想做的選項，而達到不同的結局為目的。無論如何，只要玩家多花點時間，多玩幾次就可以看到不同的結局的！加油吧！



● 遊戲的CG收集畫面：點選小圖可以直接放大看大圖喔。

上手指南

❶遊戲當中只要利用滑鼠右鍵就可以呼叫出功能選單，建議可以利用功能選單跳過一開始繁雜的開頭劇情介紹(跳過本段)以及利用儲存/讀取功能來嘗試不同的選項體驗不同的劇情以及結局。

❷遊戲當中可以利用空白鍵觀看背景圖案，不然玩家們可能到遊戲破關都是看到暗暗的遊戲畫面喔。

❸請記得千萬不要使用刪除所有存檔的選項功能，因為一旦刪除了遊戲當中的所有存檔，玩家們辛辛苦苦累積的圖片CG也會化為烏有喔。

相似遊戲推薦



■責任編輯 二。姐
■責任美編 比利

■故事腳本 タカヒロ ■遊戲版本 DVD*1 ■原畫作家 内藤景嘉 宗家名 臆神碩道 ■語音 全程語音，男主角除外

撰稿作家 勇者AAA	製作公司 Candy Soft	代理公司 Candy Soft	建議售價 ￥9 240
遊戲類型 個性女孩戀愛AVG (18禁/男性向)	基本配備 CPU P3-800MHz以上、256MB以上、3GB空間以上、DirectX9.0C以上支援，64MB RAM，800 X 600，Hightcolor以上、DirectSound對應，WMA支援、4倍速以上CD-ROM，系統對應 Win98/ME/2000/XP		





現在想想過去在當學生的日子還真是悠閒阿，雖然有時會因為課業繁重而壓得喘不過氣來，但出社會後才了解到過去那段歲月跟現在比起來還真是悠閒許多，閒暇的時間還可以做這做那的，比現在回家只能倒頭睡的淒慘狀況還真是天壤之別，天阿！還我悠閒的日子吧。

官方網址：http://www.candysoft.jp/

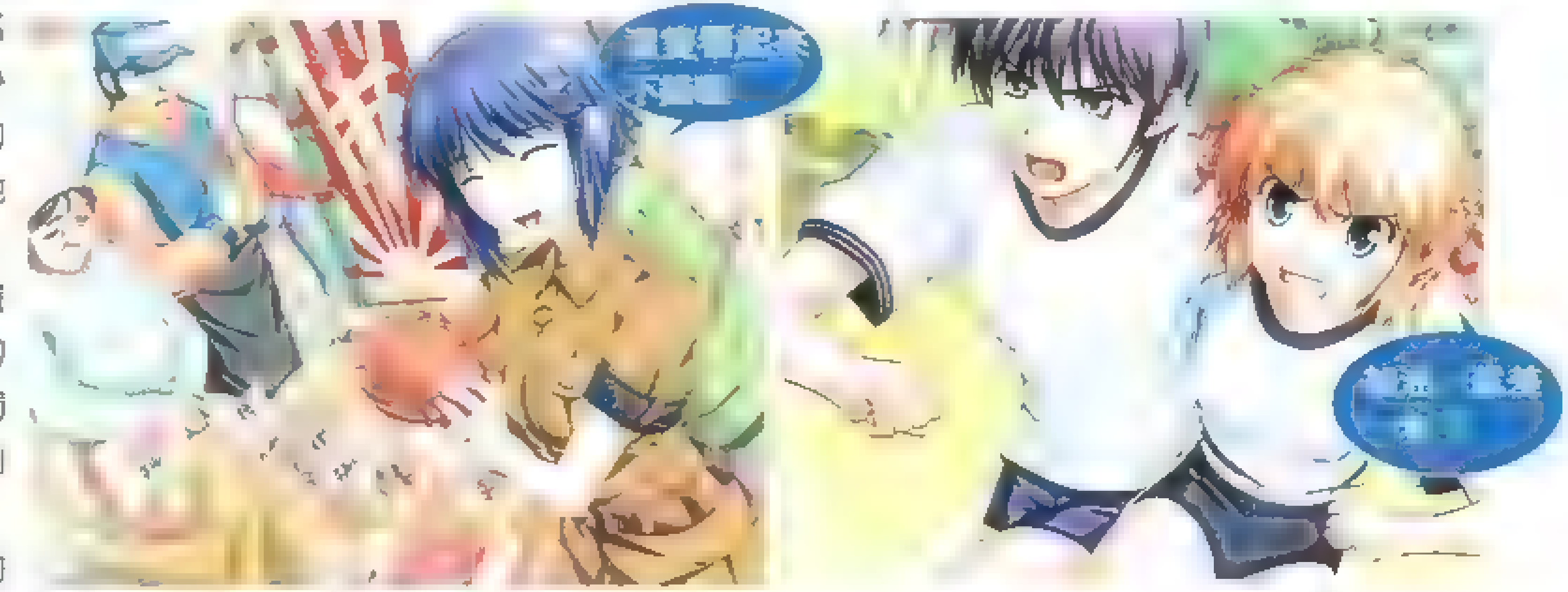
再見了，悠閒的日子…



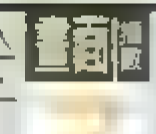
●氣氛真好

引人發噱的內容，深刻刻畫的人物個性

相較於Candy Soft之前的《姉 ちゃんとしようよっ！》後宮般瑰麗的故事，本作在故事的鋪陳上有著相當不一樣的感受，剛開遊戲時就以輕鬆有趣的方式來作開場，讓人一開始就可以放鬆心情的進入遊戲，再來就是遊戲中為了加強故事趣味性，弄了許多知名動漫畫著名橋段來惡搞，還算是看過不少動畫的勇者，對於這些熟悉的橋段用在這些極盡搞笑的地方，當場真的是笑到肚子痛，不過在笑過之後劇情的直轉還真的讓人不得不佩服腳本師的功力，在跑後期各個人物的獨立劇情時，很難想像這會是剛才讓人笑到不行的搞笑遊戲，故事的演繹深深地將每個人物鮮明個性的表現及一些在前段根本想像不到的劇情融合在後段，透過與遊戲中人物的互動真的讓人為之感動，就有點像是男女朋友剛開始交往時表面看到的第一印象，和深入交往後發現對方真面目的刺激感，玩到最後真的有種醍醐灌頂的感覺。







畫面指數 7
用色鮮明，構圖用心，人物鮮明的個性表現無遺，實屬佳作。



操控指數 7
操作簡單相當容易上手，飛躍式的遊戲進行的設定值得讚許



音效指數 7
音樂整體配合度高，很多首值得一聽





內容指數 7
在人物刻畫手法上相當的用心，故事的節奏抓得也不錯，有許多讓人意想不到的結局發展。

平均指數 7

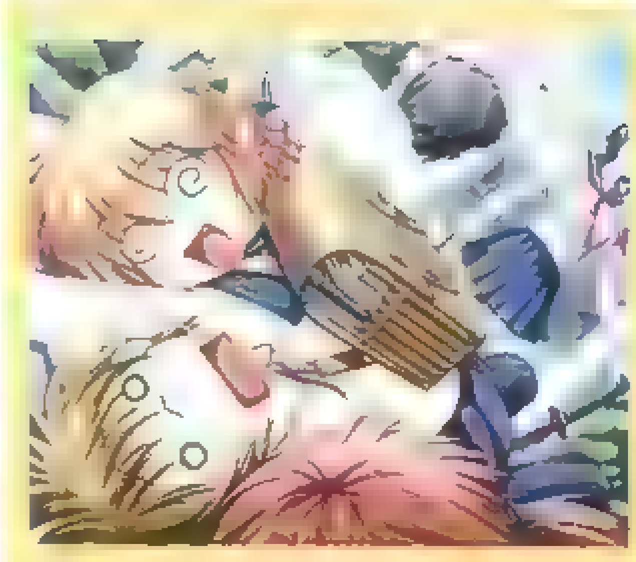
整個遊戲在歡笑、友情、愛情中度過，故事、構圖和音樂都在水準之上，值得一玩。

值得欣賞的音樂，灌入魂魄的CG

跟著劇情走，在感動之餘，還真的不能不提這遊戲引人入勝的另外兩個大功臣－音樂和原畫，首先是音樂，Candy Soft公司對於本遊戲可說是投入了相當大的心血，特別請習很多著名遊戲製作音樂的I've SOUND(http://www.ivesound.jp/)公司操刀來製作遊戲的音樂，各類曲風的表現不論是在遊戲整體的配合度上，還是表現在單一人物的背景音樂上都可說是具有相當的水準，很值得一聽再聽，如果玩家買的是初回特典的話，內附的特典音樂CD一定要放進去來聽才不枉買本遊戲。再來是原畫部分，雖然本遊戲的畫風跟前作比起來沒有太大的差別，但在人物神韻的掌握卻比之前有了很大的進步，由於Candy Soft做的都是屬性系的遊戲，人物個性都相當鮮明，前作姊屬性的表現就已經讓人讚賞，沒想到本作更是入木三分，可說是把人物的個性完完全全的表現出來了，不論是在立繪的人物還是單張CG都是水準之作。



● 一同旅行的朋友們



遲到者休想通過這裡



違規者～斬

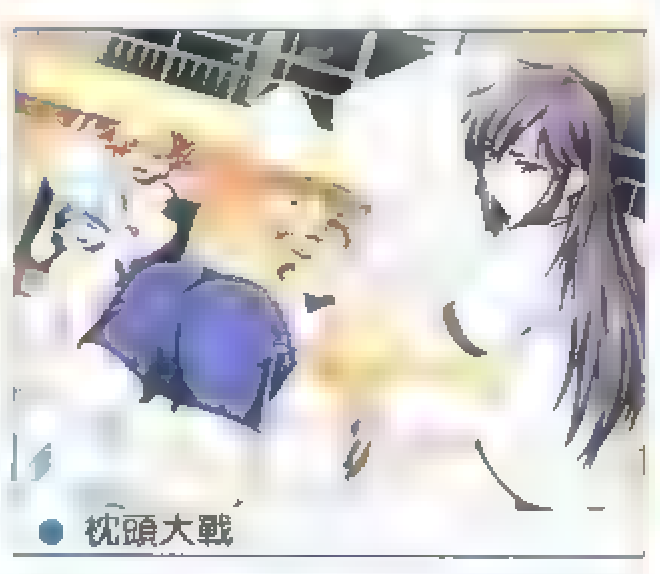
飛躍型的遊戲系統

本作的對話可說是相當得多，一開始為了將故事看完著實花了不少的時間，雖然說故事很有趣，享受輕鬆的劇情對白也是遊戲的一大賣點，但為了攻略其他女孩玩第二、三輪時，這些有趣的對話就變成冗長的重複台詞了，遊戲公司便作了這樣的系統，利用飛躍的方式略過一些跟攻略人物較無直接關係的旁系劇情，直接切入人物主線劇情，著實節省真完的時間，可說是相當方便，不過這系統在開新遊戲時就跳出來問你要不要用，如果是第一次玩就按下去就會錯過許多劇情，所以初玩者要注意別按錯，以免還沒瞭解劇情就看完結局而搞得一頭霧水。



結語

本遊戲不論是故事架構、音樂製作還是原畫製作上都可以感受到遊戲製作公司的用心，雖然故事腳本上還有些解釋不足的謎點，和主要人物故事質量的分配不均的情況產生，雖不會影響遊戲的心情但不免有遺珠之憾，不過基本上本遊戲是個值得一再玩味的好遊戲。



● 枕頭大戰

特典大賞



故事腳本　柳家保名／椎名理生	遊戲版本　1CD	原畫作家　タカツキノボル
語音　全程語音		
撰稿作家：莎琳娜	發行公司　VividColor	代理公司：VividColor
遊戲類型　古典浪漫AVG（BL/18禁）	建議售價：￥7140	基本配備：P-Ⅱ-300MHz 64MB-RAM 100MB-HDD
8倍速CD-ROM 支援DirectX8.1 解析度800×600 Highcolor 支援Direct Sound		



花町物語

「花町」的意思就是煙花巷。古代人們的性觀念和現在是不太一樣的，只要有錢，男人可以肆意追求美色－不論對方是男是女。歐洲由於受基督教義的影響，對此態度趨於保守；在亞洲卻是上流社會一項流行的娛樂，玩膩女人的公子哥們，開始嘗試另一種樂趣，還可順便炫耀身家，滿足虛榮心。中國自古一直有著南風之說，日本國內當然也是不遑多讓。這裡所要講的，便是一間專賣男色的娼館中，所發生的故事。

花街柳巷的辛酸眼淚

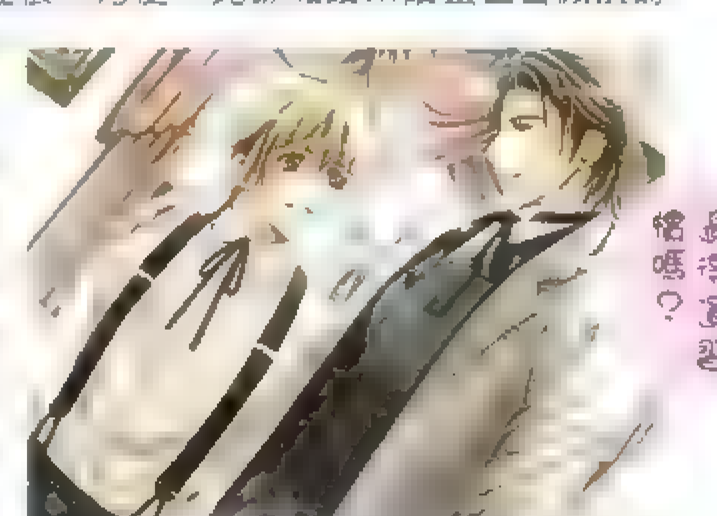
主角朱璃是藝妓和英國恩客所生的混血兒，年幼時雙親不幸去世，於是被妓院收養，在裡面當起雜工，成長的過程飽受欺凌。有一天，老闆正當街打罵他時，一位年輕男子上前來幫朱璃解圍，並且付錢把他買下。原來男子名叫巽，也是當地煙花巷一代，最氣派最有名的男娼館「華菱」的老闆。朱璃脫離了原先的苦海，過起錦衣玉食的生活，但天真的他卻渾然不知，自己即將成為成為巽的搖錢樹，即將一步步陷入地獄的泥沼…。在華菱中，有著友善勤奮的小廝，貌美溫和的花魁，玩世不恭的畫家、忠實木訥的保鏢，以及心機深重的老爺。朱璃的命運將會如何呢？

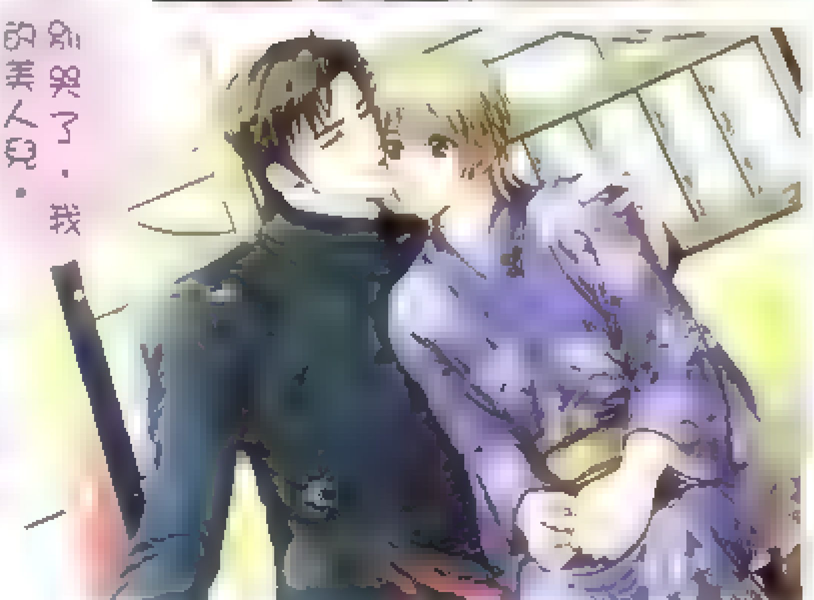


安裝與系統

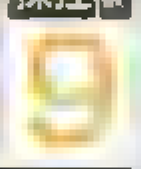

←遊戲光碟

遊戲光碟的表面印刷是以黑色為底，搭配浮雲和蓮花圖案，好似看到西方極樂世界。瞬間令我連想到佛教團體所發贈的佛經CD，一面放入電腦一面擔心等等會不會跑出大悲咒…。INSTALL時最後倘若無法在桌面建立捷徑，系統便會判定安裝失敗。不過其實已經COPY進電腦的檔案並不會被移除，直接進入目錄執行程式檔便可開始遊戲，若要移除時只需把整個目錄刪掉即可。玩家也可以自行將光碟的檔案複製到硬碟裡。即使完整安裝，執行時仍然須放入光碟，還真是很不方便，光碟機讀來讀去也會減損壽命。建議將光碟內容製作成映象檔存於硬碟，然後採用最小安裝，搭配使用虛擬光碟程式，會比較便利。對話框採用日式鏤空設計，搭配著劇情背景，整個遊戲因而呈現出濃濃的和風感。人物對話時，立圖上嘴巴還會一開一闔，好像真的在說話一樣。可惜開闔的時間和語音偶爾難免會有不同步的狀況。加上人物的姿勢不會改變，若劇情進展到沒有相對應的立圖時，人物就會從畫面上消失。原畫如果能再多畫一點圖，演出上效果就更好了。



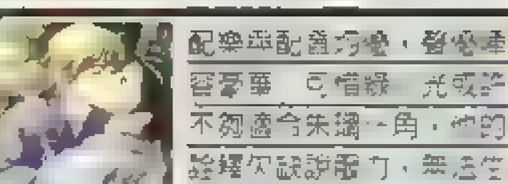




畫面指數 10
遊戲CG數約30張，乳房塗上色豔麗，讓人看了想上前摸一把，タカツキノボル超高水準的CG表現難有旁人能出其右。

操控指數 9
能在Win XP下正常安裝與執行，所有H場面有回想功能，應俱全，回想場景也可以回顧……結局。



音效指數 8
配樂與配音巧妙，聲優陣容豪華，可惜綠川光或許不夠適合朱璃一角，他的詮釋欠缺說服力，無法生動展現角色。

內容指數 2
另一種……二位作家的筆調不統一是一大敗筆，……文筆是致命打擊……

平均指數 7.5
如果對於劇情的要求度不高，本遊戲可稱得上是一小品佳作，他的售價也不算品貴，頗讓人心動。

美不勝收的CG




→タカツキノボル原畫的男性向遊戲

本作最吸引人的，便是華麗精緻的畫面，擔任原畫的タカツキノボル，對很多玩家來講一定不陌生。因為他同時也是男性向遊戲的知名畫家，諸如《Eighteen》、《兄嫁》等作品都是出自他的筆下。雖然他在男性向界很受歡迎，每畫一款就大賣一款，死忠的fans多到不得了，不過他非常愛惜羽毛，並沒有為了賺錢狂出遊戲。由於自身的興趣，タカ在2001年開始投入BL遊戲的製作，並且成立了小型的公司「VividColor」，專門製作BL遊戲。該公司處女作《SILVER CHAOS》便引起不小的轟動，也奠定了タカ在BL遊戲界無法動搖的地位。由於長久一直有男性向商業做嚴格的訓練，他的畫風非常穩，要在CG裡找到變形相當困難。難得的是タカ從草稿到上色，都是自己獨力完成，不假他人之手。筆下的人物外型個個皆是美男子，肌肉的分佈和骨架的比例也很正確，最驚訝的莫過於人體中最最難畫的臀部與乳頭，居然也能被他繪製的栩栩如生。

般畫家倘若不擅長人物肢體，打死都不會讓人物脫衣服，以利藏拙。構圖上不消說也相當出色，H圖不但大膽裸露充滿情色感，也沒有發生「姿勢」或「位置」錯誤。這除了在業界多年所累積的經驗外，他私下一定有當作功課參考真人實物。實事求是不只是科學的精神，在創作上也是很重要的觀念。本作的CG可說是BL遊戲有史以來最細膩、最華麗的，連背景也有用心去畫而沒打混帶過，光看タカ的圖，遊戲就已經值回票價，他天生就是吃這行飯的。也很高興在BL遊戲逐漸式微的今天，仍然有這般大師存在，並繼續努力耕耘這塊市場。

（タカツキノボル的個人網站http://www2.odn.ne.jp/noboru/



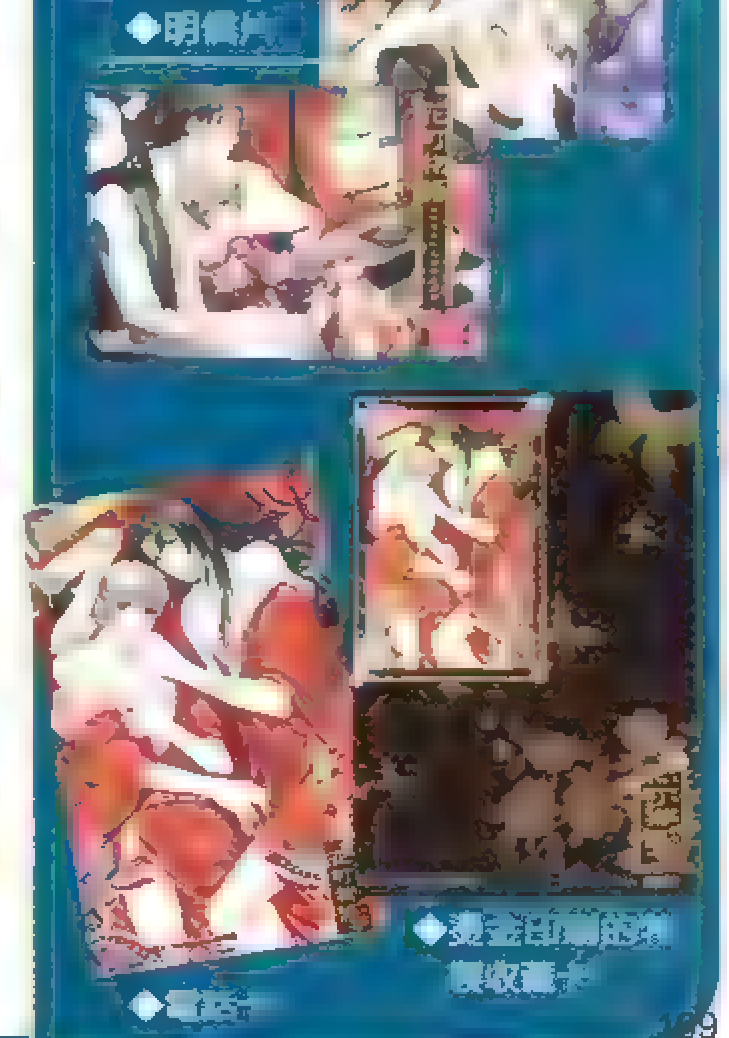




劇本是票房毒藥

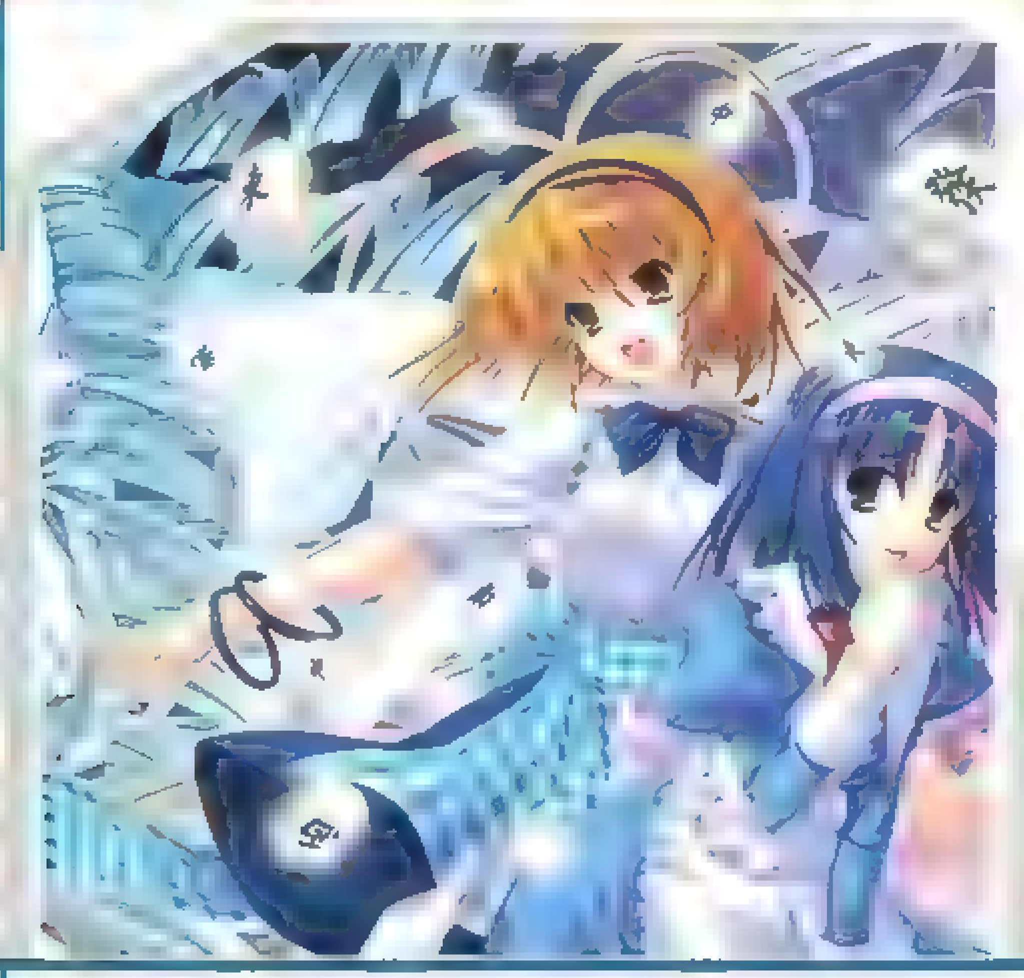
VividColor的遊戲都有一個共通的缺點：劇本爛爛。本作似乎更上一層樓，將這個缺點發揮的淋漓盡致。由於先前的作家被罵到臭頭，於是這次特地換人撰寫劇本，並且邀請了兩位作家集合創作。結果沒想到成果比之前更糟…。著名網站「攻略之館」對此大發毒舌，直批本作是『售價6800日幣，附有語音的CG集！』這回劇本的確是慘不忍睹，首先文筆不流暢就是很大的問題，似乎只有國中生的作文程度。鋪陳上對於應簡潔帶過的部分過於冗長繁雜，遇到該詳細解釋的地方卻又匆匆了事。編劇上也有許多問題，情感的轉折超級迅速，筆者覺得自己的思維根本跟不上作家的腳步：朱璃上一刻才被處罰，下一刻已經喜孜孜的跟貓兒玩耍起來，再下一刻竟然就發燒昏倒了…。劇情上的不合理之處更是多如牛毛，光朱璃的個性就已經設定失敗了——個從小受盡凌虐、在妓院長大的男孩，怎麼可能會像溫室的花朵般天真爛漫？集所有人性優點於一身的朱璃，過度不食人間煙火，假若聖人再世，恐怕也得自嘆修養不如。但驚訝的是撰寫上使用的漢字非常多，按理來說日文程度應該很不錯才對。可能是缺乏寫作經驗又不夠細心，才會導致失敗。


特典大賞


◆明信片
◆電話卡

■故事腳本 柊★たくみ ■遊戲版本 DVD ■原畫作家 KEG、南向春風 ■語音 有

撰稿作家：羽黛	©製作公司：すたじおみりす	©代理公司：すたじおみりす	©建議售價：￥8800
遊戲類型 男性向18禁 麻雀AVG	基本配備 P-II 500 MHz(推薦P-III 733 MHz) 64MB 記憶體(推薦128MB)、		
顯示卡：800x600 HiColor以上 VRAM16MB以上(推薦32MB以上)、1G以上硬碟空間			

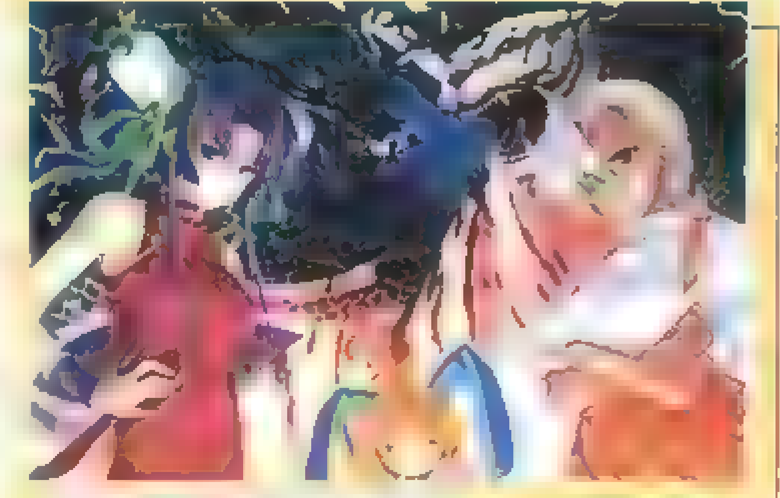




這個月老實說實在是相當詭異的一個月，新作不是沒有，不過都集中在截稿前後發，或許也跟暑假檔有關，不過近年來隨著業界越來越不景氣，延期、強作排擠等等效應越來越嚴重，有些時候還真覺得近幾年來真的不容易找到幾個夠代表性的大作，一個作品裡能有一兩個賣點就很不錯了，看著這一檔一大票的舊作復刻實在是讓人無言啊。

柊★たくみ是誰？

話說筆者這期選定這款作品就是因為擔任腳本的這位仁兄，而這位仁兄之前幹過什麼？最有名的一票就是同人遊戲《Kanoso》吧！這個神奇的遊戲充斥著誇張的動漫畫惡搞情節，更是把《Kanon》中的角色們都變成了超級賽亞人般的強者，主角「相澤 祐一」更是隨時面對著死亡的危機，簡而言之就是試圖把《Kanon》給「KJSO」化，當時筆者詫異於這位腳本作者瘋狂的點子，因此也稍微留意了一些他的後續作品，而本作雖然也是充斥著這樣的瘋狂，不過跟沒有H場景的《Kanoso》相比倒顯得太過度強調那種低級笑點了…。



■龍虎對決！？

麻將遊戲加Maid喫茶有沒有搞頭？

這是本作的特色，老實說同樣概念的遊戲最出名的應該還是戲畫的《V.G.》系列(格鬥遊戲加Maid快餐店)，不過老實說本作的制服還跟《V.G.》系列的還真是有夠像，至於標題的問句答案，老實說呢，競技形式是什麼根本不重要，不過能不能跟各角色有共鳴才是重點《V.G.》中各餐廳的暴力女侍們私下的愛好有一大半都是啥忍術格鬥技的，因此搞個武鬥大會還不至於太突兀，不過本作中除了對話中偶爾提及的麻將勝負以外，似乎看不出各角色對麻將的愛好到底到怎樣的程度。因此麻將成了很單純的競技工具而已，而沒能夠與各角色有很巧妙的揉合，實在是相當可惜的一點。



■這勝負的關鍵究竟是什麼…



■Cosplay～看的出來這是什麼吧！(Guilty Gear)

南向春風在本作中的表現

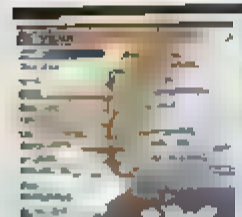
南向春風老師算是近年來竄出的繪師中最有特色的一位吧，當大部分的繪師都把眼睛越畫越大越閃亮的同時，南向春風老師卻走了個完全相反的路子「小白目」，兩隻空洞無神的眼睛作為最大特色，而且也獨特的幽默感，也充分表現在他的畫中重點搭檔的部分。老實說筆者也是因為看到原畫中出現這個名字才選本作作為今次評論的主題的，只可惜南向春風老師的畫在本作中主要只出現在Game Over時，還有其他比較扁場處搞怪的部分，雖然說Game Over各角色都有一張，而且本作的角色還蠻多的，不過還是覺得有點不夠期望，而遊戲中出現一些類似鉛筆畫的CG，應該也不是出自南向春風老師，而是KEG老師的筆下，這樣不是說KEG老師畫得不好，只是不像「小白目」這麼的可愛有特色而已。





畫面指數 8

玩本遊戲的誘因是衝著南向春風的白目人，不過本作白目人出現的比想像中的少上很多，而H的畫面也是挺乾淨美型的。



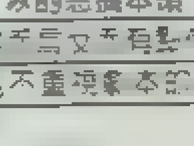

音效指數 5

總之這音樂並不是實在無甚可取，而且主旋律竟跟之前的舊作完全一樣，語音方面表現還不差，不過打牌的時候語調單調了些




操控指數 4

不論以麻將還是AVG而言，本作的介面都還蠻差的，AVG部分反應遲慢，麻將部分也有不太靈敏的小問題存在。



內容指數 6

有些劇本確實展現了柊★たくみ的惡搞本領，不過整體而言又有點像是單純不重視劇本的小遊戲

平均指數 5

衝著柊★たくみ跟南向春風的大名去玩這套，不過實在與期望有些差距，不過麻將本身還算有趣，加上還附了舊作，還算是可以一玩的小品。

有點糟糕的系統

老實說本作不論以AVG還是以麻將遊戲，系統都算是有點差的。AVG部分實在是相當遲緩，雖然說基本功能該有的都有，不過沒有Quick Save/Load，而本作中滑鼠右鍵幾乎都是沒有作用的，這是什麼意思呢？就是說Save也好、Load也好、開啓選項也好、全部都不能用「按右鍵」跳出，只能從視窗上的Exit按鈕退出而已，而且系統執行的效率又挺差的，打麻將或許還好一些，不過800x600的視窗打起四人麻將，又沒有把自家牌作特別放大處理，老實說看起來還真是小了點。另外就是確定立直之後就無法取消了，除非打出去之後立直不成立，因此打牌還是要小心點，此外，玩之前一定要更新啊！像筆者還遇到不論勝敗都卡死不能過去的Bug。

還算頗有難度的玩法

老實說以麻將遊戲而言本作的劇本量算是相當大的，一開始序章簡介了一下之後竟然有個十來個角色可以選擇，每個角色都有一段不算短的劇本，而且在麻將對戰上還有一些限制，譬如要以多少分數以上獲勝，或是像有個角色的第一戰就要求「要有兩次滿貫糊牌的狀況下獲勝」，這對完全不能使用作弊技能的男主角而言還真是頗苦戰的一場，而且對方又可以使用作弊技能。



■(其實這套遊戲中不是蠟筆畫跟南向春風的白目人幾乎都是H場景…這張也是…)

■這…真是個惡夢之影啊~



結語

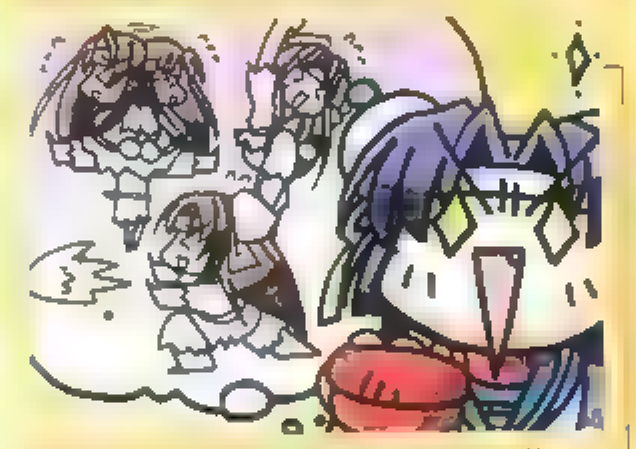
本作最特別的地方反而不見得是柊★たくみ的腳本或是南向春風的白目人，而是很好笑的「宇宙麻雀」規則，這個規則中，可以八、九、一、二這樣連成一順，可以東南西北連成順之後「吃」，中發白當然也是可以「吃」的…不過筆者實際打了一下，老實說在這規則之下很容易變成沒翻糊，會倒扣的…，不過不可否認很特別也挺有趣啦。此外，本作中還附了2000年的前作(麻將遊戲跟打字遊戲)，畫面、遊戲玩起來也都還不差，也可以感受一下五年來的演進。



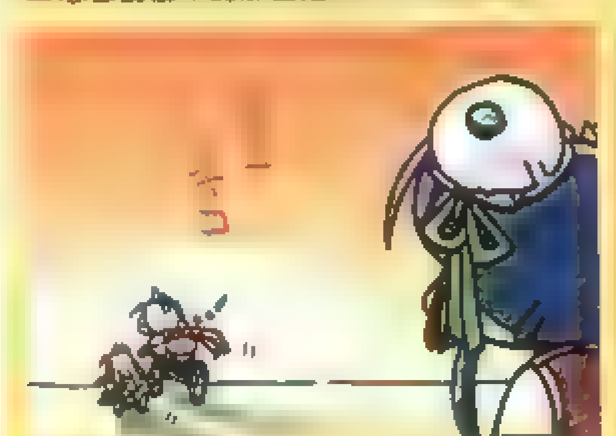
■拉麵攤是培養友誼的好地方



■「異議あり！」(逆轉裁判)



■想像畫面中的那三招看起來還真眼熟



■向著夕陽出發吧！



■和了，君臨天下



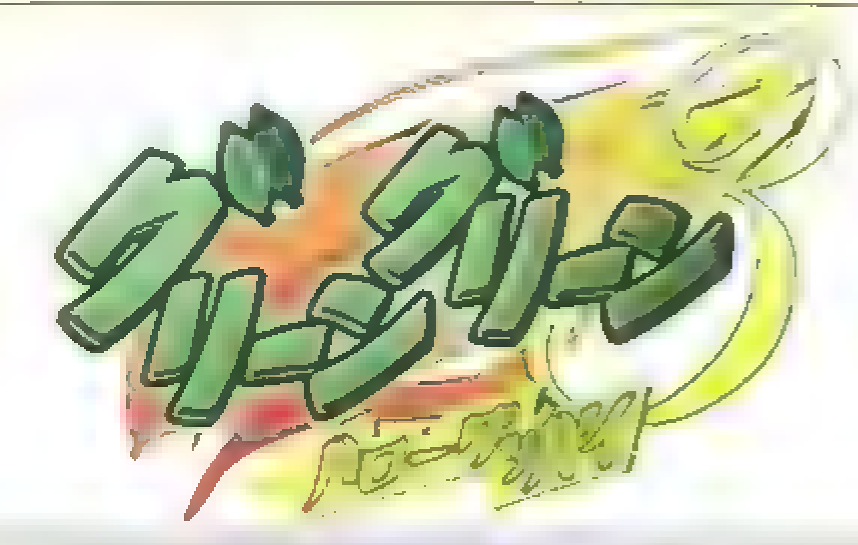
■用這招來作弊的啊

■故事腳本 美岡風悠 Team NGX キマタキノボル　■遊戲版本 3CD　■原畫作家 [illegible]　■語音 全程語音 主角除外

撰稿作家：郭騎士　◎製作公司：GROVER　◎代理公司：GROVER　◎建議售價：￥8800

遊戲類型 校園戀愛ADV 18禁 男性向　基本配備 CPU PII 400、記憶體 128MB、硬碟 1.5GB、顯示卡 800X600以上、音效卡：支援DirectSound





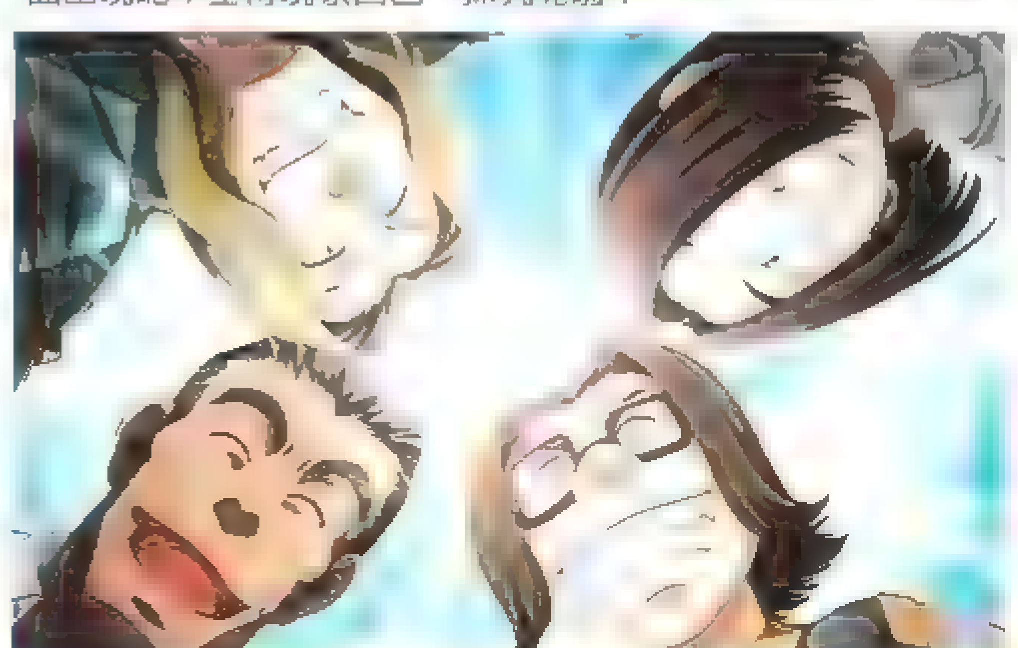
一套作品如果能連續出個好幾代，那麼一定代表著這套作品一定有其過人之處，而本作《グリーングリーン》系列便是一個相當不錯的例子，此作已經出到了三代，可是遊戲裡面的時間差卻差不到三年，也因此有很多的配角及角色等都是延用下來的，此種作法似乎跟之前曾轟動一時的純愛鉅作《秋之回憶》系列有某種程度的異曲同工之妙，不過本作是否能有跟《秋之回憶》系列一樣的好表現呢？就讓咱們來瞧瞧吧！

飛散的女子宿舍，造就了燦爛生活？！

雖然「鐘ノ音學園」擺脫了青春監獄的惡名，招了數班女學生來彌補陽盛陰衰的問題，不過卻仍然救不回為了追美眉而蒙蔽了心智的「鐘ノ音學園的笨蛋三人組」，他們心想：「只要把女子宿舍炸掉，那麼女生們一定得住到男子宿舍來，說不定還可以弄個男女同居呢！」，因此他們便趁某日把炸藥給放置在最不引人注目的地方，打算引爆之；而當他們要引爆的同時，主角卻來到了心儀已久的女同學－雙葉房裡，想向她詢問她是否能成為主角的女朋友，正當氣氛正好的時候，沒想到那笨蛋三人組卻引爆了炸彈，好在主角體格強壯健步如飛帶著女主角逃離了災區，不過卻讓這對小倆口壞了興致，想做的事情也這樣不了了之。而當主角認為和雙葉的戀情可以就這樣平步青雲時，卻意外殺出了不少女性來破壞主角的戀情，首先不知道為什麼，剛入學的兩位（?）美女姐妹－葉月跟花月竟被安排到了主角房間，可愛的青梅竹馬－ちとせ也以轉學生的身份來到了主角的班上，學校中冰山美人的舞也似乎對傻傻的主角有意，而主角在高中生涯裡的最後一個學期到底會有怎麼樣的戀曲出現呢？全待玩家自己一探究竟啦！



那個小女孩是？



嘿嘿嘿-我們快有薔薇色的生活啦-

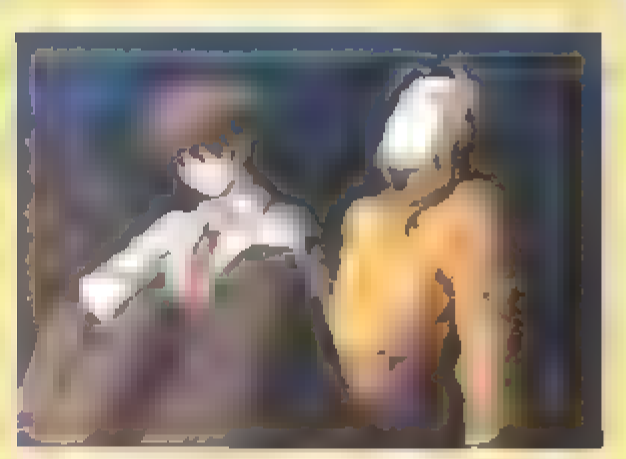




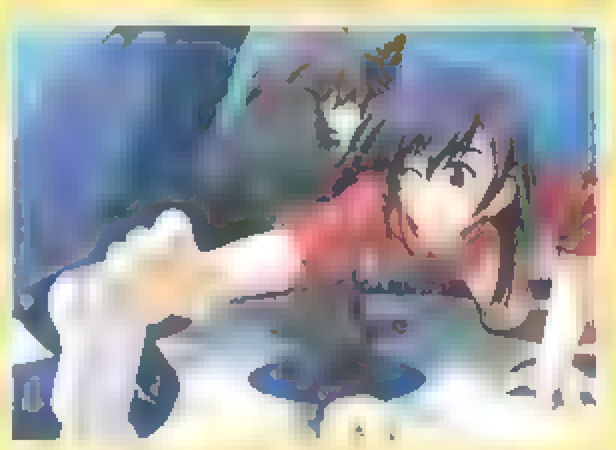
熟悉的角色，普普的劇本

嚴格的說來本作可說是一代的延續，所以角色的安排上，玩家可以看到不少一代的配角，不過女主角也沿用了一位，令不少玩家感到有點小不爽（一方面是少了一位新女主角，另一方面沿用下來的女主角雙葉是屬於很有特色的那型，並不是一代中人氣最旺的女主角，所以讓不少玩過一代的玩家感到相當失望）；而撇開一代的束縛不說，本作的劇情其實也有點給他單薄，就拿戀情這部份來說好了，不管玩家想追誰（雙葉不算），都會有雙葉這個放不下的負擔，不過到了最後雙葉竟識大體的女主角都會讓自己的所愛去追求她要的真愛，這樣的安排算是放的太乾脆了，怎麼說都要來個死纏爛打一下吧！遊戲裡的女主角類型其實也談不上變化，而且努力堅強的多，她們的戰鬥力應該是邪騎士所見過的校園戀愛AVG裡最高的一群吧…），再加上整個故事的內容談不上有趣，遊戲長度也短了些，認真玩的話只要1～2個小時便可以玩完一輪，想全破也不會太難（狂找想追的女主角就OK啦！），要是能在情感及學園生活方面多下一點苦心的話，本作應該會更吸引玩家吧！





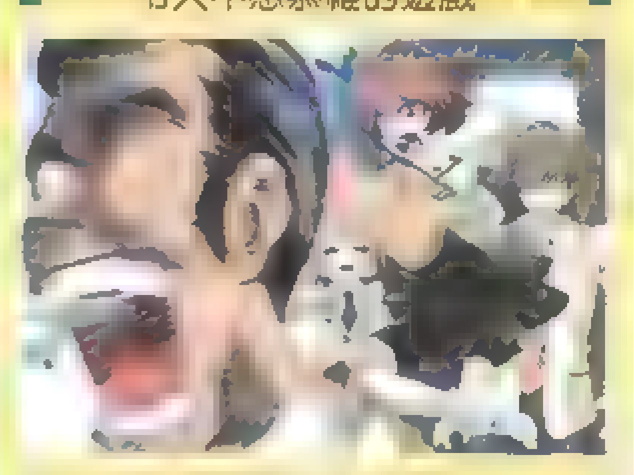

愛情大爆走！


令人不敢恭維的遊戲‧

進步的畫面，震撼的片尾

邪騎士第一眼看到本作的畫面時，便有一種有別於前幾代的感覺，不過卻不能很明確的道出，直到玩了遊戲之後，才發現本作的畫面和前兩代相較之下，畫風比較亮麗了一點，有點類似於動畫，在色彩及場景的運用功力也提升了不少，所以說本作的畫面已經有所成長。雖說畫面的表現成長了不少，可是遊戲中的BGM表現就讓邪騎士有點不滿，遊戲中換曲的間隔略久了些，有時候還會讓人誤以為是有BUG出現呢！不過在OP和END的表現上真的讓人蠻吃驚的，OP的動畫和歌曲配合都相當的優秀，不難讓人對於遊戲的內容相當期待，沒料到在結尾的END曲上，竟然還為每位女主角安排了一首曲子，真的會讓玩家對製作小組的用心感到遊戲似乎沒有白玩，每次破台都會有不同的樂趣呢！


這是謎樣組織嗎？


問答無用！！

結語

說起GROOVER這家公司雖談不上是老公司一家，不過所出的作品都還滿有程度的（不算太頂級，但卻不失其特色），如今他們的招牌作「グリーングリーン」系列已經走到了終章，不知道他們又會推出什麼新作，真的令人蠻期待的，希望他們能再有好一點的表現，迎頭趕上東瀛遊戲界裡面的大廠啊！


這就是傳說中的GL嗎？

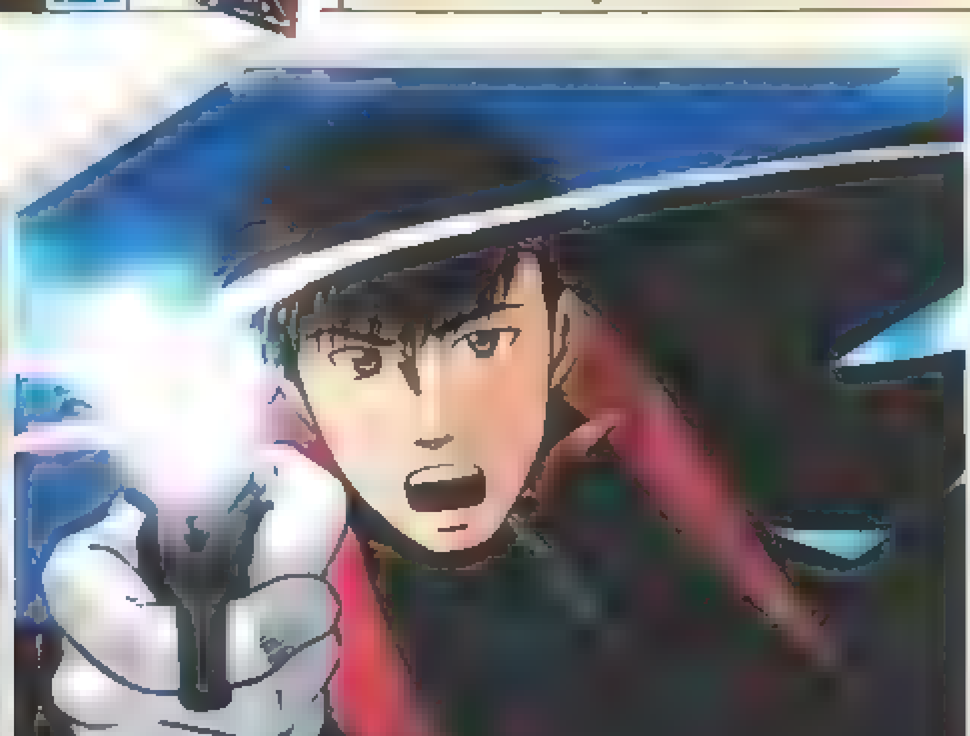
■責任編輯 J姐
■責任美編 比利

評 遊戲

■故事腳本 旋牙闇霧　■遊戲版本 1CD　■原畫作家 旋牙闇霧　■語　音 無語音

撰稿作家 阿威	製作公司：Underground Campaign	代理公司 Underground Campaign	建議售價 ￥4000
遊戲類型 AVG	基本配備 PⅡ-500MHz 256MB-RAM 700MB HDD 2倍速CD-ROM DirectX5.0 解析度800×600 Highcolor 支援Direct Sound		

REVIEW





忘我境界
Doppelgänger

漢女的意思是指個性或喜好像男孩子、較男性化的女性。本作其實不能稱作遊戲，只能算是一本電子小說－幾乎所有的選項都不會影響結局，選項所造成的分歧，只是開出不同的場景或事件，讓玩家從其他角度去觀看整個故事而已。本作名稱中的Doppelganger是德文，意思是面貌極相似的人。遊戲是以三部中篇的小說集合而成，這三則故事發生在同一世界同一地點，但時間上有先後順序，人物也會有重疊的部分。

包裝世界

從去年10月，UGCP就開始宣傳《忘我》的製作，中途不忘釋出個小小的試玩版，以免玩家熱度消退。由於期待已久，阿威在七月初便迫不及待跑去預購，當從店家手中拿到的一刻，心底真是既激動又感謝－激動的是美夢終於成真，感謝的是這回特典是個鐵盒，剛好可以把遊戲裝在裡面，完全不用擔心會被旁人瞧見封面上兩位壯漢正在纏綿悱惻…。這也是UGCP成軍以來，第一次製作特典。回家之後很興奮地打開一看！期待的說明書居然只是一張紙，而且還是影印機印出來的．．頓時臉上出現三條黑線。那麼光碟呢？遊戲光碟總該有漂亮的印刷吧？看了差點沒昏死過去。光碟銀色的表面上，繪製著紅色流雲圖案，搭配著明朝字體的遊戲LOGO。我左看右看這片光碟都像是台語老歌精選CD，還是放在加油站賣一張30元，計程車司機最喜歡買的那種。瞬間我的心也像是那流雲圖般淌出血來…。原本官方打算採用DVD製作，因此阿威美好的幻想著遊戲所呈現的畫面，一定是高解析度的精緻繪圖，並且還有身歷其境的配音與配樂。結果不幸事與願違，為了成本考量，官方突然降格改用CD-R。因為許多音效本來就是使用網路上的免費素材，再加上壓縮過度，失真的情況頗嚴重，聽起來有點怪異，這實在很可惜。畫面由於原本上色就不是很華麗，壓縮之下倒也看不出有什麼差別。

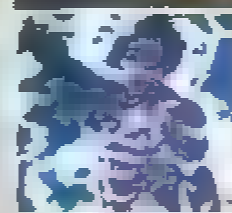

▲夕陽無限好。


▲事件過後在超商打工的ランク

遊戲世界

安裝的過程十分簡易，只要自行將檔案複製到硬碟中就成了。但遊戲的BUG超多，儘管發售後官方連續兩次修正檔，依然有問題存在，無法順利看完！在本作中只要選擇了特定選擇肢，UGCP就直接再也無法看到選擇後的劇情。官方對此目前是無能為力，畢竟UGCP並沒有專業的程式工程師，只好放棄這個功能。要等還沒結束，由於決定改用CD-R製作遊戲，於是只好想辦法壓縮OP，偏偏他們所用的影像檔格式MPEG2並不大眾化，於是玩家可能面臨看不到OP的窘境。雖然可以安裝一些播放軟體解決難題，但必須另外花錢購買程式，因此官方只好特別提供WMV格式的OP，請大家自行下載觀賞。CG與之前的「ウノロカミ」相比，實在是退步許多，繪畫太過粗糙，甚至有些角色也不夠鮮活。遊戲中最特殊的，要屬室內場景的部分採用了3D繪圖軟體AutoCAD繪製，另有一些則是合成用了影像處理與合成技術。話匣盒背後每個人都有各自的代表色，這也是頗新鮮的手法。儘管是用純文字AVG的模式，字幕顯示時重疊的情況其實沒有想像中嚴重，似乎在排版有下過一番苦心。只是字幕框的底色不夠分明，常讓人搞不清楚目前說話的角色是誰。幸好人物表情圖皆很善開朗，可以依此瞭解目前的對話順序，可是如果對話是發生在事件CG的情形時就糟了，尤其當在場人數達四、五人時，真的會教人錯亂。


▲前來殺害ト　的陌生少年

	[illegible]	畫面指數 8
	[illegible]	音效指數 7
	[illegible]	操控指數 7
	[illegible]	內容指數 7

平均指數 7

雖然題材富想像力，出乎意料的結局也讓人嘖嘖不絕口，但故事有點沉悶，輸入兇手姓名的構想倒還不錯，有位主謀者不管輸入哪個都可以

忘我境界

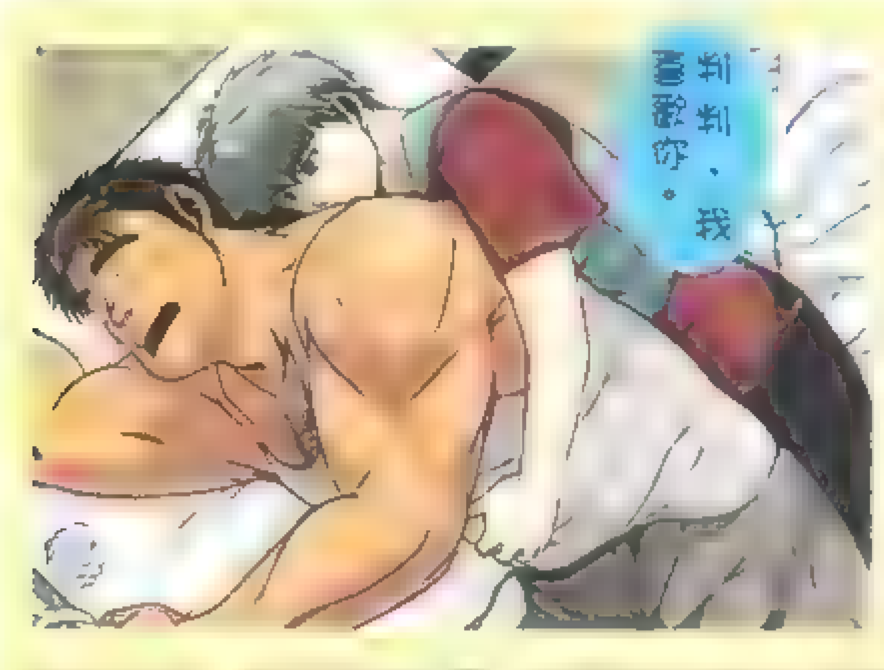


「終末世界」感覺是整體製作最為嚴謹的，故事最長演出上也最為用心。採用電影般的手法呈現雖然很新鮮，不過由於小說是以第三人稱觀點撰寫，在突然的人物轉換上提示不足，容易造成玩家錯亂。可惜旋牙不夠細心，劇情仍然有缺失：在trueED中，しのぶ既然知道這麼詳細的來龍去脈，他早該可以阻止トランスレイト的殉情；anotherED更糟糕，「我要你用下半輩子來補償我」，ト　リ居然一下子就原諒了長期欺騙他的ランゲ，難道不會在心底有任何的存疑或障礙嗎？難道一切都是愛情真偉大，可以包容和克服一切？「鏡像世界」中，洋房的室內背景全部用水彩繪圖，此舉可能是為了凸顯復古的西洋風。故事一樣有不合邏輯的地方　ミチル設計讓啓吾迷姦カケル，可是如果當時啓吾只要摸到對方的胴體，不就穿幫了嗎？ミチル也太過神通廣大，即使可以唆使小混混強姦啓吾並偷拍，但要進入公司偷天換日哪有那麼容易呢？尤其重大簡報前，重新檢查內容是常識　除非他買通了秘書　爸爸既然知道ミチル的兇殘，要殺他時怎麼不用更保險的作法？例如下藥或用催眠術讓他睡著。カケル從沒發覺過「意外的房間不存在」這點也不可思議　這裡是他從小長大每天住的家耶！









最後是「解體世界」，太敗筆！[illegible]完全[illegible]非常[illegible]，長多[illegible]根本是浪費玩家時間　CG[illegible]成，人物手指[illegible]　本篇內容是為了[illegible]下的伏筆，[illegible]篇提早登場，進行[illegible]之行　這跟前面的劇情　點關係都沒有，純粹是讓玩家休息　下來段A片而已。劇情從一開始就不合理　誰會讓　[illegible]學生參與[illegible]查？怎麼可能把調查的內容跟不相干的人透露？[illegible]エム[illegible]DNA[illegible]，但只要死後不久進行驗屍，[illegible]一般死亡時間絕對不會弄錯　法醫難道不會懷疑[illegible]才死亡，屍體[illegible]超過一禮拜了嗎？[illegible]完全無意義，通篇[illegible]不見大腦，故事老套到[illegible]玩家[illegible]大概　甚至到了最後一天劇情急轉直下，一下子[illegible]大破綻，之前[illegible]是誰　最好警察都是白癡！所有的[illegible]都在預料之中，所有的發展都在情理之外　收尾不好更是致命一擊　[illegible]配角人物無從發揮，像是アカバンサス[illegible]，這些家伙來無影去無蹤，反正作者最大他說退場就退場



[illegible]







蜜娜荒島求生日誌

在遊戲的一開始，女主角蜜娜發現自己暈倒在沙灘上，站起身來環顧四周，才知道自己置身於一個陌生的地方。遭遇船難的蜜娜在海上漂流多時，早已經又餓又累，這時候最重要的，還是想辦法在島上採集食物，恢復體力吧！

冒險的初章

蜜娜散步在沙灘上探索，抬頭一看，卻看見了一名黑衣男子，正當蜜娜想向他求救時，男子卻消失了。蜜娜不知道這究竟是不是幻覺，還是先想辦法去找到東西填飽肚子，才有力氣去想。在沙灘找尋可以吃的食材和可以用來生火的工具，抬頭一看，發現岩壁上有個鳥巢，裡頭有顆鳥蛋，地上有一把生鏽的鑰匙，趕緊把這些東西都收起來；往另一邊走，發現地上有金屬片和蟲，也先收起來。旁邊有個地方，似乎有生過火的痕跡，果然，在一旁找到了打火石，還有一塊堅硬的砂岩，接下來一定用得到。向上走會發現有一堆樹木擋住去路，現在的蜜娜還沒有力氣移開樹木，但是旁邊的火絨和分岔的樹枝可以先收起來。回到沙灘繼續尋找食材，往水潭的方向走，先看到船的遺骸，拿起砂岩往船骸一敲，可以得到漂流木和生鏽的金屬，旁邊的濕的海草也記得收起來。在水潭旁的石壁發現有幾個牡蠣，水中還有一條魚，但是目前手上沒有工具，繼續往前走，看見一隻大海龜緩緩爬行，往沙灘上一摸，發現沙堆裡有海龜蛋，旁邊還有一個箱子，拿出生鏽的鑰匙打開箱子，可以得到銀幣以及破損的望遠鏡，繼續在沙灘摸索還可以再發現海龜蛋，石頭上的地衣也別忘了拿走。走到椰子樹下，發現有兩隻螃蟹在啃食豪豬的屍體，趁螃蟹轉頭要離開的時候，趕快把牠們抓起來，也一併把豪豬拿走；在這附近還可以找到棕櫚葉、椰子和綠色的椰子，收集完這些東西後便可以來想想該怎麼利用手邊的資源了。



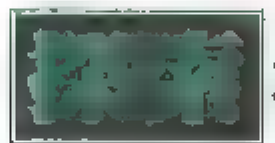
建議組合方式：



製作出刀子之後，許多問題便可以迎刃而解，走到生火的地方前，拿起附有手把的刀子朝樹木投擲，便可以得到彎曲的荊棘，還可以在另一邊的矮灌木用刀子削下灌木棘，也可以爬到擋路的樹木前割下細藤蔓，把附有手把的刀子拆解後，還可以用分岔的樹枝往鳥巢拋擲，可以得到羽毛。

把魚釣上來之後，就可以開始生火準備烹煮食物了。

除了椰子必須生食以外，魚、螃蟹、海龜蛋、牡蠣都可以烤熟來吃，牡蠣也可以直接用刀子撬開生食，但是這麼做會把刀子弄斷，要多加注意。吃飽了以後，就可以正式開始冒險了。



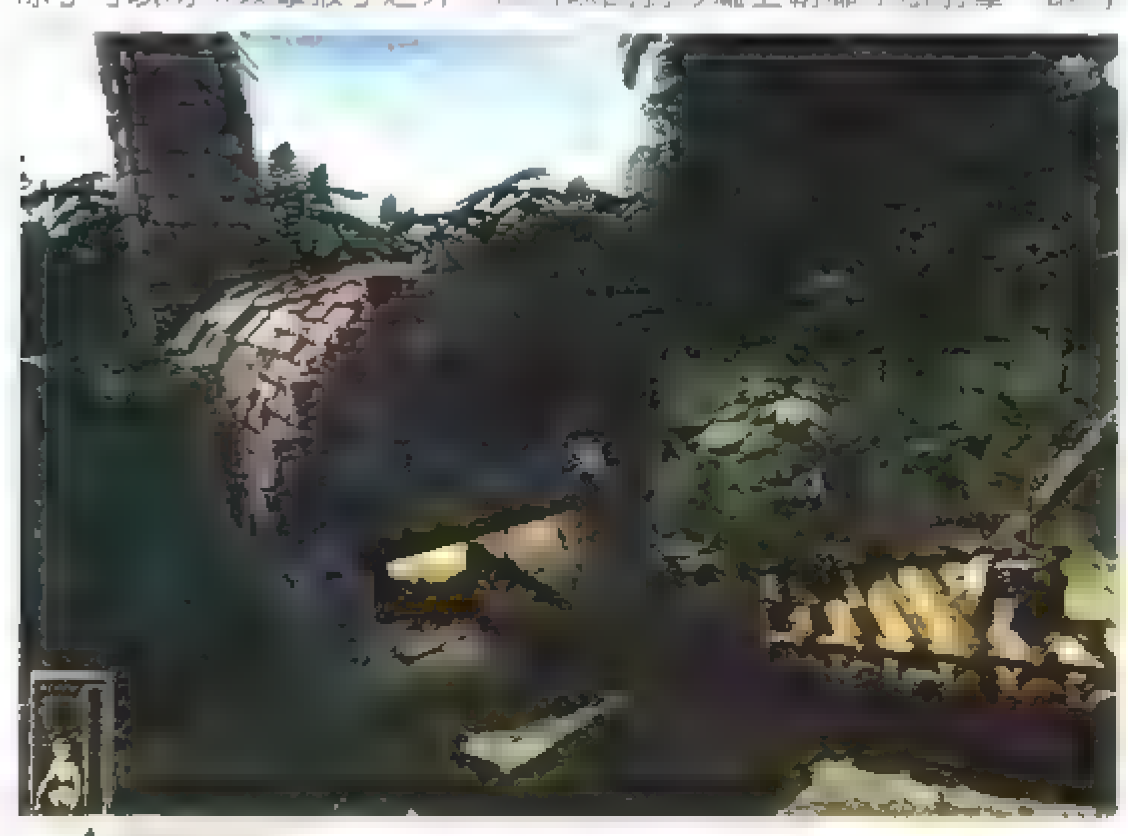
神秘島



移開擋路的樹木以後，撿起地上的嫩綠的棕櫚葉，用刀子削過之後，可以得到不完整的弓，往前走到岔路口，可以在路邊發現一株白色植物，用刀子削取木槿纖維，和不完整的弓組合起來，就可以得到一把弓了。往前方走可以發現一座斷橋，現在還沒有辦法過去，但是可以用刀子削下一旁的罌粟樹，把罌粟樹和沒有鬃毛的豪豬組合起來，可以獲得誘餌備用。朝著有煙霧的地方走，會看到一處溫泉，旁邊的草是可以摘取的，但是有蛇擋在前面，萬一被咬傷就糟糕了。用分岔的樹枝叉住蛇頭，就可以取得藥用植物了。割開一旁的樹皮，可以取得流出的橡膠。

回到岔路前，朝著石楓樹的路走，割開楓樹的皮可以取得流出的楓糖，但是現在還沒有容器裝。往前走可以來到水邊，可以先喝喝口水，然後先回來，等到取得容器的時候，再回來裝水。往岔路的另一邊走，可以看到一個巨大的風車，不過似乎年久失修，有多處破損，應該不能用了。一旁的階梯也已經不堪使用，先把磚模和一旁的松果拿走，繼續想辦法吧！回到岔路，往荒野的方向走去，一路上還會發現樹上掛著一個假人，取下假人身上骯髒的布料，撿起地上的椰樹和橘子，再用刀子割下麥桿，一併取得麥粒。繼續往前會遇到一群投擲石塊的猴子，先不要和牠們正面衝突，往另外一個路口走。在這個場景裡可以取得大量植物，其中不少植物是關鍵的道具，除了柳條、柳樹皮、竹筍、竹節、竹根和接骨木樹枝之外，還可以發現地上有紅色的陶土，看來這陶土有很多用處，趕緊拿起一份和磚模組合，得到尚未燒製的磚塊，另外可以再拿一份備用，這裡的陶土是可以無限取用的。回到沙灘上烹煮食物的火堆前，可以把尚未燒製的磚塊放到火上，取得磚塊，再回到風車前，把磚塊補在階梯上，這樣就可以走過去看看了。

風車前放著許多道具，把木製的叉子、金屬製的叉子、葡萄、厚布和銅幣都收起來，在裝銅幣的箱子上似乎刻了一首詩，會是重要的線索嗎？把木製的叉子和橡膠組合起來，可以做成彈弓，彈弓除了可以用來攻擊猴子之外，也可以回到沙灘上朝椰子樹射擊，取得綠色的椰子。從風車出來的時候不小心踩到一把斧頭，好痛！把闖禍的斧頭也收起來，走到一間廢屋前面，原來在不知不覺中，已經繞到剛剛那群猴子的身後了，正好把牠們都嚇跑。轉頭看到廢屋前有個壞掉的窯爐，把剩下的磚塊補上去，修復它。旁邊還有個壞掉的鼓風機，因為海豹皮破掉而無法使用，找個機會來修好它吧！進入廢屋，可以發現角落裡有一隻受傷的小猴子，正因為傷口疼痛而哀嚎著，替猴子取名為「傑布」後，就可以開始準備治療牠囉！將陶土放在屋子內的轉盤上，可以得到尚未燒製的陶器，由於鼓風機壞掉了，無法使用窯爐，這時候回到沙灘上看看吧。





到了沙灘上可以看見海豹的屍體，使用刀子可以取得海豹皮、海豹脂肪和肌腱，用海豹皮修好鼓風機之後，就可以把尚未燒製的陶器做成陶罐，有了容器之後就可以回去取用楓糖，也可以裝水。來到水邊，先把骯髒的布料洗乾淨，得到乾淨的布料，有了乾淨的布料之後，就可以組合電池了！想恢復中斷已久的訊號，只要把

有了伏打電池以後，就可以使用電話功能了，除了利用GPS 定位功能找出自己所在的位置，也可以觀看新聞了。

走到溫泉旁邊，把水放進去加熱可以得到熱水（如果沒有立即使用則會回復成一般的水），若把楓糖放進去則會得到糖。把柳樹皮或藥用植物和熱水組合起來，就可以得到藥了，小猴子傑布需要兩份藥，所以記得再跑一趟喔！回到屋子裡面，先用乾淨的布料替傑布包紮傷口，再餵牠喝藥，還可以把椰子纖維和麥桿組合起來，做個墊子給牠用，等到喝過藥以後，就可以餵傑布吃東西，橘子、松果、葡萄等水果都可以拿來餵牠吃喔！等傑布吃飽之後，好好睡一覺吧，夢中似乎出現了尼莫船長的身影，睡醒後又是新的冒險。

安葬尼莫船長

再次走到風車前，發現有隻大猴子擋住不讓人進入風車，這時候只要把傑布和椰子、橘子、葡萄等水果組合起來，讓傑布帶著禮物去跟大猴子交涉，大猴子就會離開風車了；用厚布修好風車之後，發現風車還是不能動，走進風車內部一看，才發現



▲

需要上油了。把傑布和海豹脂肪組合起來，就可以把風車的輪軸上油潤滑，這樣就可以把小麥粒磨成麵粉，這時候把

[illegible]

把調製完成，古怪的蛋糕放進窯爐烘烤，就可以得到香噴噴的蛋糕。之後也可以到這裡來把要碾的[illegible]磨成[illegible]。從風車內部出來之後，走下台階可以看到長



長的藤蔓，把傑布和刀子組合起來，就可以割下藤蔓，獲得繩[illegible]

前進鸚鵡螺號

回到花崗岩洞穴屋，找出桌子上的化學筆記，裡面有貝克電池、伏打電池和硝化甘油的配方：

[illegible]

走到房間的另一角，撿起地上的鋼鐵、架子上的木炭，並且把鍋爐、火絨、桶子和圈狀管都撿起來，組合鍋爐、桶子和圈狀管可以得到蒸餾器，點燃鍋爐後，就可以[illegible]蒸餾器，把糖放入蒸餾器中，就可以蒸餾出酒，組合海豹脂肪和棉芯則可以得到油燈。

在這期間如果離開花崗岩洞穴屋，會發現一隻[illegible]的猴子把繩梯扔到沙灘上，如果想派傑布小心把繩梯放上去，猴子就會攻擊傑布。這時候，走到之前[illegible]的地方，可以發現右側有一個洞口，走進至深處通道後，可以使用蠟燭照明，入口處有一隻猴子擋住了去路，此時可以選擇拿蛋糕給牠吃或者用酒把牠灌醉，[illegible]的話，也可以拿蛇出來嚇跑牠。記得撿起地上的槍和提燈（不能使用），組合伏打電池／貝克電池和不能使用的提燈之後，得到提燈。從湖邊通道回到花崗岩洞穴屋，可以在屋子內的另一側找到另一個提燈（不能使用）、硫酸、硫磺和壞掉的投影機，還有水槽可以裝水。這時還可以看到一個可用來投影的白色布幕，只要把：



提燈＋壞[illegible]投影機＋鏡片＋照片＝投影機

就可以觀賞前人開發林肯島的點點滴滴了。

走下樓梯，撿起氧氣筒、潛水頭罩和牆壁上的硝石，前面一汪綠幽幽的水中好像有鯊魚出沒。這時候，先返回屋子裡，做好萬全的準備再下水探險：

[illegible]以使用了

[illegible]

做好以上準備後，就可以下水探險，可以用槍或弓箭射擊鯊魚，或使用誘餌麻昏牠。潛入鸚鵡螺號之後，試著用神秘的鑰匙開門，門一開便出現不懷好意的機器人，這時候還是先撤退吧。



走到一開始不能橫越的斷橋處，把傑布和繩梯組合起來，就可以搭起一座吊橋。走過吊橋之後，可以看見一座人工……原來這就是島上不明震動的原因。撿起散落在溫泉旁邊的硫磺，轉頭卻看見一隻拎著木棍的猴子，到底該怎麼把牠趕走呢？

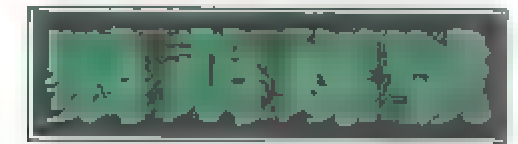
在這裡有好幾種方法：

> 拿蛋糕給猴子吃，猴子就會走開。
> 把竹根放進溫泉中，會產生爆炸，把猴子嚇跑。
> 把旁邊壞掉的籠子撿起來，和柳條組合之後得到籠子，到之前去過的溫泉旁邊，用籠子把蛇抓起來，再把蛇帶到猴子面前放出來，猴子就會被嚇跑了。

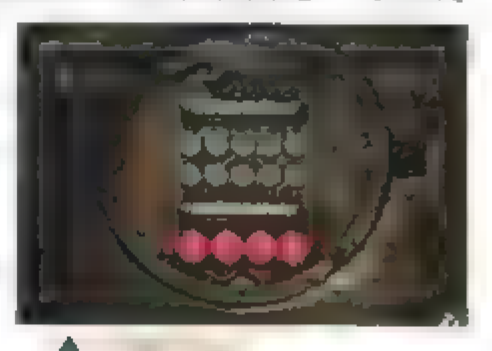
把猴子趕走之後，就可以撿起牠身後的煤，在走近火山口時，記得撿走地上的硫酸亞鐵和硝酸鉀，然後就可以前往沙灘著手準備安葬尼莫船長了。

走到鳥巢前面，把傑布和繩梯組合起來，就可以順著傑布搭好的繩梯爬上花崗岩洞穴屋，一走進洞穴屋，就可以看到尼莫船長的屍體，首要任務就是把尼莫船長好好安葬。撿起洞口的鳥蛋後，把尼莫船長身邊的潛水裝、樂譜和神秘的鑰匙都撿起來，繼續看看洞穴屋裡有什麼東西可以用來安葬尼莫船長。繼續在小屋裡探索，往右走可以在架子上找到木板、鐵屑、螺絲起子、鐵鎚、釘子和一捲金屬線，把鐵鎚、釘子和木板組合起來可以得到棺材，轉頭看見了地上的箱子，打開箱子之後找到兩件襯衫和三個棉芯，向右轉可以找到一門大砲，旁邊的砲彈和變硬的粉末可以收起來，拿去風車那裡磨好之後，就可以當成火藥粉來使用了。在高處還可以找到照片和試管器具，相片似乎可以透過其他方式來觀賞，而試管也有其他用處。

回到尼莫船長的屍體旁邊，用棺材裝好，把棺材按到一旁的滑輪上，就可以把棺材放置到沙灘上；回到沙灘上安葬好尼莫船長後，在水車旁的石拱處出現了船長的幻影，船長說「給妳一個禮物！」打開船長給的大牡蠣之後，可以得到一個巨大的黑色珍珠。

之謎

回到花崗岩洞穴屋，觀察手上的神秘鑰匙，發現上面鑲著神秘的綠色水晶，但是不知道其中有什麼奧秘。走到繩梯旁，發現機器人在空中巡邏，還是想辦法消滅它們吧！這時候如果回去看尼莫船長的筆記，會發現筆記上記載著如果要擊敗機器人，就要攻擊他們的推進器，而鸚鵡螺號的嵌板密碼，則是上面顯示的數字加上……走到花崗岩洞穴屋的火砲前，裝上砲彈和火藥，就可以射擊屋外的機器人，然後回沙灘上，撿起推進器和掉落的鑰匙。在沙灘上還可以看見另外一個壞掉的機器人，同樣撿起鑰匙，而水車後的機器人則是在用槍或弓箭射擊後，撿起推進器和鑰匙。調查損壞的機器人，發現它身上有個字母謎題，只要按照Nautilus所對應的字母輸入即可

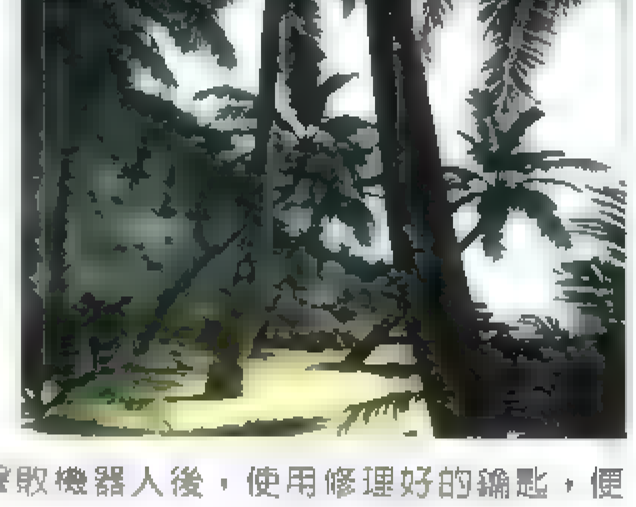

▲

N… a=2 u=3或7 t=4 i=5 l=6 s=8 其他字母以0表示

繼續往島上其他地方前進，但是前方被紅色光束擋住了，無法前進，此時……就可以通過了。通過之後，又看到另一個機器人，此時把……，把風箏和傑布組合起來，就可以引下閃電，把機器人炸毀。風車處也有一個機器人，使用槍或弓箭擊落它，一樣撿起推進器和鑰匙，回到花崗岩洞穴屋的路上還有另一個機器人，擊落它之後一共可以收集到六個推進器和五把鑰匙。


▲

回到屋內，把神秘的鑰匙上面的水晶取出，然後再用刀子把機器人遺落的鑰匙上的水晶取出，放回神秘鑰匙內，組合出修理好的鑰匙



回到鸚鵡螺號，擊敗機器人後，使用修理好的鑰匙，便出現密碼面板，同樣把顯示數字加上1860，輸入後即可進入船艙。一走進船，就發現自己被困在鐵牢中，把傑布和推進器組合起來，就可以讓傑布打開門，往前走可以看到往下的入口，用兩個推進器墊高之後，就可以進入船長室了。進入船長室有兩個方法，如果走下樓梯走到門外，就會遇到數字謎題，只要輸入1860，再從出現的字母中，找出Nautilus這個字裡面包含的字母即可。如果從中間通道走去，則會遇到拼圖謎題，只要拼出N字就可以了。進入船長室後，發現了最後一個機器人，機器人要求回答問題，才能執行撤除防護罩的命令。房間裡陳列著許多物品，只要找出機器人謎語中所指的物品，就可以通過考驗了。在回答問題前，可以把傑布和陶土組合起來，讓傑布去拓印武器上的銘文，知道確切的生產日期，也可以先打開保險櫃。接下來，就聚精會神地思索機器人的謎題，想辦法從神秘島上脫身，回家出席妹妹的生日派對囉！


▲



藍色天使隊

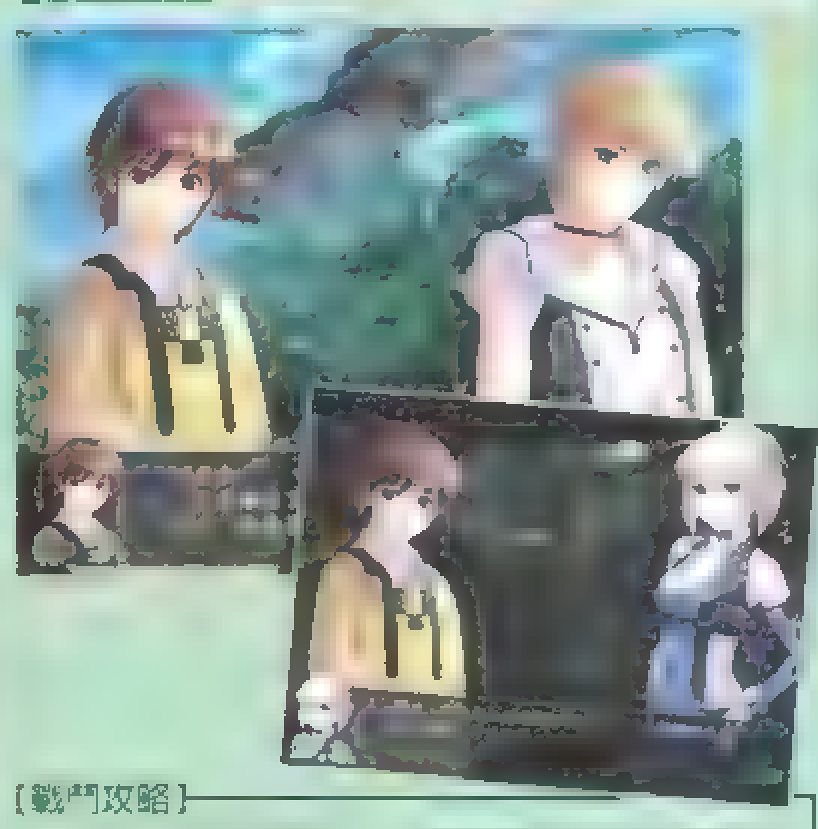
美少女向前衝！

完整十六大關卡戰鬥指南

DATA

01 探索命運

成功條件：[illegible]
失敗條件：[illegible]



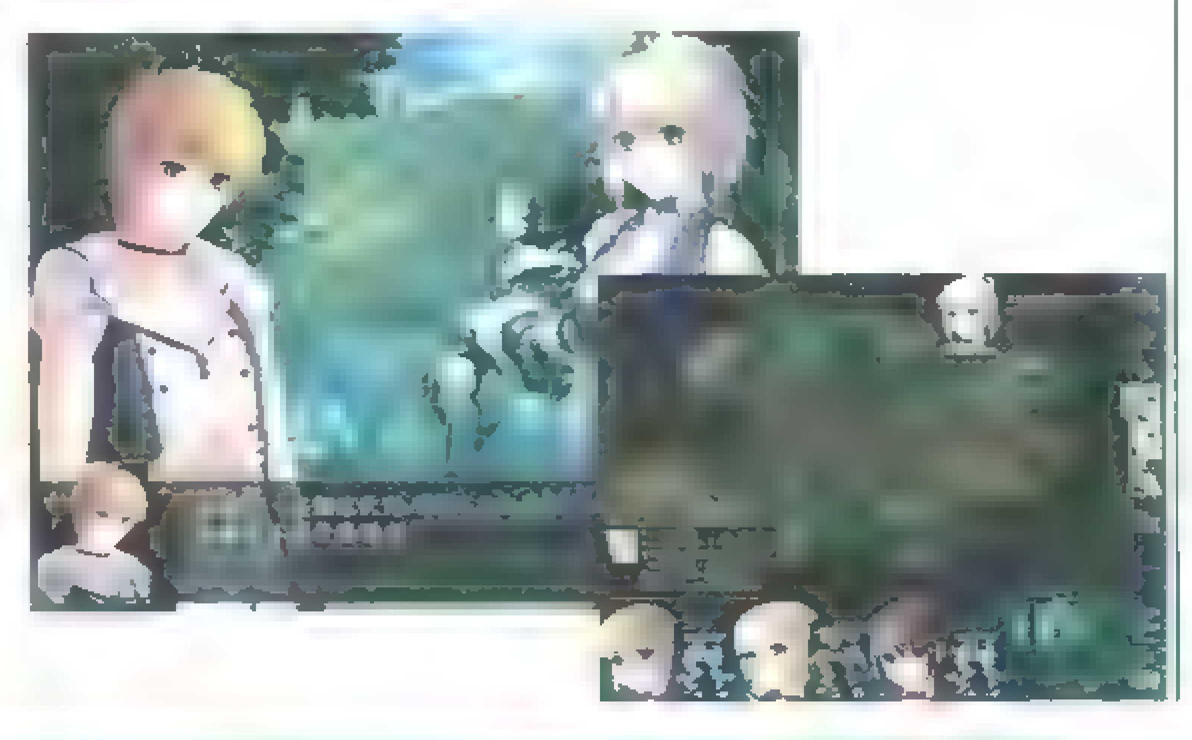
【戰鬥攻略】
這一關是教學關卡，[illegible]指示，一個口令一個動作，完全不會遇上任何危險，順利過關。但是如果玩家不願意聽從克勞蒂亞，而直接南下的話，克勞蒂亞在責備幾句過後，就不會再對玩家下指令，也不會對遊戲介面與建築物作任何說明，完全任憑玩家自生自滅，不建議初次接觸這個遊戲的玩家走這條路線。

[illegible]：克勞蒂亞、瑪琪、[illegible]、[illegible]、[illegible]
[illegible]：白天鵝、白天鵝 MK3、[illegible]、[illegible]

02 援救基地

成功條件：在我方的空降部隊抵達基地之前，防守基地的重要設施、能[illegible]設施、司令塔、維修設施）。
失敗條件：1. [illegible]
2. 基地的重要設施有任何兩個遭到破壞。

【戰鬥攻略】
這一關[illegible]，[illegible]，[illegible]一隊[illegible]基地前進，駕駛工兵型機體的庫拉拉，[illegible]，通常還在半路上的時候，就有一個重要設施被破壞了，如果[illegible]，甚至會有兩個被破壞，玩家[illegible]，[illegible]後，西南方還會有敵人前來增援，玩家可以在西南砲台附近待機，等敵人到來時，和砲台一起攻擊敵人。庫拉拉這一隊雖然有要求要在 10 分鐘之內達成任務，但是玩家不需要緊張，沒有達成並不會造成任務失敗。依照狀況不同，空降部隊到達的地點共有[illegible]種可能



■責任編輯 [illegible]、二小姐
■責任美編 [illegible]水

a 在第一次的時間限制內完成設置標誌

b 沒有在a所限制的時間內完成設置標誌，空降部隊會要求再設置一次

在1的ab兩次的機會中，玩家都沒能設置完成標誌，空降部隊就會因為燃料即將不足，而在東北[illegible]降

在1a的[illegible]機會中完成了標誌，[illegible]到破壞，[illegible]的出發點附近[illegible]話，[illegible]的東北路口[illegible]間[illegible]標誌被敵人破壞[illegible]了

備註

[illegible]

01 掠奪

■ [illegible]

＊協助隊長　　　　隊長好感度+1

＊[illegible]

＊與鈴鈴她們一起休息　　　　大家的好感度+1

■ [illegible]

＊可出擊人數：7

＊第一隊：克勞蒂亞、尤安

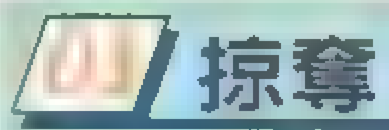
這一關開始可以對夥伴自由編組，除了尤安以外，機體也可以適意更換。

成功條件 1. 佔領敵軍的倉庫，直到隊長宣佈「倉庫佔領行動完成」為止。
2. [illegible]

失敗條件 1. [illegible]
2. [illegible]

【戰鬥攻略】

[illegible]一關的主要目的佔領倉庫，如果不小心被發現，敵人就[illegible]全軍直接南下，擊破砲台以後，一隊打破這裡的牆，從這裡進去一如果被敵人發現，這一隊因為靠近敵人增援地點，會遇到比較多敵人，建議讓尤安和克勞蒂亞的隊伍擔任。另外一隊[illegible]擊。地圖上有非常多的瓦斯槽，而且有不少倉庫位在瓦斯槽旁邊，乍看之下會讓人擔心，但是其實就算燒掉所有瓦斯槽，倉庫的殘存數也絕對還超過25個，而敵人也不會主動去攻擊倉庫，因此要注意的只有：盡量不要[illegible]峰答，其中除了常見的我方一般士兵之外，[illegible]





全攻略 GAME WALKTHROUGH

藍色天使隊

04 反抗軍在何方

這一關一開始的劇情出現了不少夥伴，[illegible]一些夥伴，終於有了比較熱鬧的感覺。

■ [illegible]

＊可出擊人數：11
＊第一隊：克勞蒂亞、尤安、[illegible]
＊第二隊：瑪琪
＊第三隊：米莉艾塔（☆本隊在戰鬥中途才會登場
＊第四隊：雅莉娜、露（☆雅莉娜一開始就會登場，但無法控制）
露會留在拖車上，[illegible]第一隊一起登場
這一關當中，尤安[illegible]機體

成功條件 1. 找出隱藏在作戰地區內的反抗組織成員
2. 移動拖車前往反抗組織的潛伏場所，使反抗組織的成員進入拖車中。
3. 反抗組織的成員進入拖車後，護衛他們前往脫離點。

失敗條件 1. 尤安被擊倒
2. 反抗組織被消滅。
3. 拖車被擊毀。



【戰鬥攻略】

戰鬥開始的時候，會有一架紅色的裝甲機動步兵獨自朝我方前來，攻擊一會之後她會表明身分，原來是我方資格最老的新兵——五十嵐珠緒。（就算玩家關閉自動攻擊，此時無法控制的雅莉娜也會主動攻擊）。珠緒，她會告知反抗組織的情報，然後和雅莉娜一起前往會合點待機。反抗組織目前位於整張地圖的上中央，建議讓瑪琪搭乘上一關剛得到的新機體「強悍者」登場，強悍者移動速度快，又有可以抵擋敵人攻擊的護盾，配合瑪琪強力的白刃攻擊，可以單獨前往營救反抗組織。救到人以後，和反抗組織在一起的「可妮」就會加入。其他的隊員則分頭掃蕩從「出發點→會合點→反抗組織所在地」之間的敵人，確保安全之後，再讓「露」駕駛的拖車前往搭載反抗組織成員。搭載成員以後，原反抗組織駕駛的機體會遺留在原地，成為空機，並裝置炸彈。接著還要尋找反抗組織的分隊，尋找方法有兩種：

1. 他們躲在地圖的左上角，派出隊員過去稍等一會，他們便會現身。他們也是駕駛著敵人的機體，一開始會誤以為是敵人而發生戰鬥。這個時候，和分隊在一起的「雅莉西亞」完全不會出聲說話，玩家可能會因此沒有發現她混在隊伍裡。
2. 如果搜尋很久都沒有找到，和分隊在一起的「雅莉西亞」就會因為耐不住性子而主動連絡珠緒，然後現身。

備註

1. 護送所有反抗軍到會合點後，就要開始撤退，此時我方原本不能控制的機體都會成為可控制狀態。
2. 這一關結束後，原本一直下個不停的雪終於停了，敵方會[illegible]的巨大機體攻擊我方，要特別注意。

05 潘朵拉之盒

■ 強制編制角色

＊可出擊人數：9
＊第一隊：克勞蒂亞、尤安

成功條件 將死守在地下壕壘的敵方部隊誘出並殲滅。殲滅八成以上即可

失敗條件 尤安被擊倒

【戰鬥攻略】

壕壘總共有8個，只要靠近，敵人就會自動出現。這個地區是山地，必須沿著山路上下坡，如果想要節省繞路、找路的時間，一開始就往右上方的上坡路段前進，接著，對照壕壘上面的編號，依照1→2→4→5→8→6→7→3的順序前進，將敵人一一擊破，走到3號壕壘的時候，只要擊破4、5個敵人，就會過關了，完全沒有任何難度。如果是有意練功的玩家，可以直接襲擊中央基地，佔領下來以後，利用這裡的維修設施和武器彈藥庫作為後援，在這裡守株待兔。敵人會從北方一批一批朝這裡前進，如果數量太多來不及對付，這一關還可以呼叫轟炸和砲擊支援各12次。



工廠



■劇情選項：

* 因為是戰爭所以就逆來順受了
* 雖然很辛苦，但是會努力忍耐
* 沒有辦法忍受，希望隊長可以給予支持

■強制編成角色：

* 可出擊人數：12
* 第一隊：尤安、克勞蒂亞、瑪琪
* 第四隊：米莉艾塔

成功條件 1.在我方防衛部隊抵達以前，死守研究所、能源設施、工廠等。
2.重要設施遭到損傷時，必須立刻著手處理。

失敗條件 1.尤安被擊墜
2.研究所、能源設施、工廠等，有任何一個遭到破壞。

【戰鬥攻略】

這一關是防衛關卡，工廠內部設置了不少會導致Game Over的陷阱，所以就算四下暫時沒有敵人，也要留在原地待機。多試幾次，了解敵人行動以後，才好擬定我方隊伍的預先配置。我方共有4支隊伍，一開始的時候，先將其中一隊移到門口旁邊的化學工廠，因為不久之後就會有直昇機來攻擊工廠，等發現的時候，應該很快就會看到Game Over畫面了。之後，這支隊伍可以先移到門口協助戰鬥，也可以移往有瓦斯槽所在的後門，等候敵人到來。再派遣兩支隊伍到正門口，戰鬥力高的隊伍(建議為克勞蒂亞的第一隊)堵住門口隨時應付敵人，有編制工兵型的隊伍則先在門口設置地雷、周圍也設置一些砲台，然後退到第二線支援戰鬥隊伍。這裡建議將隊員們設為防禦模式，禁止他們任意移動，避免追擊敵人過遠而陷入險境。最後一支隊伍則派遣到閘門控制器旁邊，過一段時間會有敵人佔領閘門控制器，同時發現敵人潛入地下維修艙室。如果立刻將閘門控制器佔領回來，等拖車可以控制後，直接開往能源設施旁邊的艙室，就會發現敵人。如果放著不管，能源設施會跟著落入敵人手中，敵人也會從它旁邊的艙室脫逃。隨著時間的流動，地下艙室的敵人會以順時鐘的方向逃竄，4個艙室都經過後就會離開。如果拖延太久沒有追擊到，就會發現工廠已經被佈滿定時炸彈，然後Game Over。發現地下艙室的敵人後，必須要開始找定時炸彈。(其實知道有敵人潛入時，就可以開始找炸彈了。)如果一開始就將閘門控制器佔領回來，那麼炸彈就只有閘門控制器靠樹木的一邊有一顆而已。如果不是，那麼依照敵人逃竄時間的長短，炸彈數目也不一定，依照設置順序，炸彈位置總共有



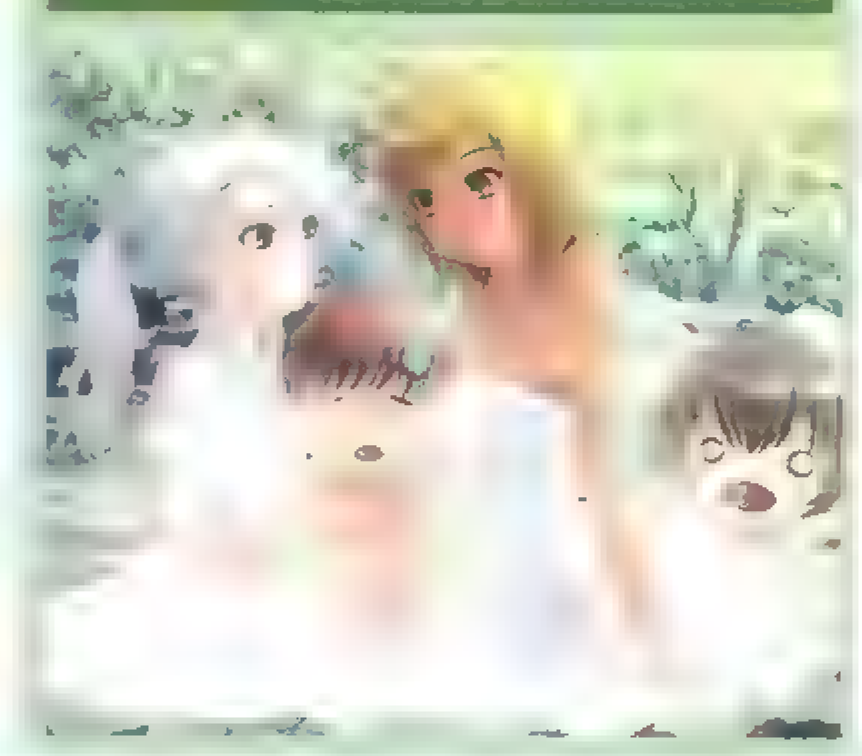




1. [illegible]
2.能源設施西牆邊
3.工廠西南牆邊
4. [illegible]
5.靠研究所的東牆邊

備註

1. 找到炸彈之後，[illegible]以拆除，雖然劇情中要雅莉塔[illegible]拆除，[illegible]
2. 炸彈全[illegible]拆除之後，敵人會進行第二波總攻擊，[illegible]後門來襲，後門敵人較少，[illegible]設施，[illegible]我方援軍[illegible]



全攻略 GAME WALKTHROUGH

藍色天使隊





飛瀑

■ [illegible]

＊尋找隊長　　隊長好感度+1

＊[illegible]

→跟大家一起下水　　　大家的好感度+1

■ [illegible]

＊可出擊人數：12

＊第一隊：尤安、克勞蒂亞

成功條件 [illegible]

失敗條件 1. [illegible]

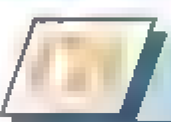
2.突破南方的敵部隊超過25機。

【戰鬥攻略】

這一關是「支援」發揮所長的大好機會，共有轟炸x36、砲擊x24和地雷x6可以使用。轟炸支援威力最高，但是呼叫後等待時間最久，必須算好時間，避免支援到來時，敵人已經逃逸。而地雷可以安置在南方的出口，追擊不到敵人的時候，就讓敵人自己去踩地雷。呼叫支援的時候只能在我方視野範圍內呼叫，雖然開始的時候我方有不少監視塔，但是很快就會被敵人摧毀。第四隊的三位隊員被分散安排在北邊的山上，雖然無法下山，但是敵人也無法上山，他們的任務主要是偵查敵人和增加視野。遊戲預設安排兩位促進者在山上，使用它的ECM功能，可以盡早發現敵人，等敵人一靠近視野範圍就呼叫支援。北方的監視塔很快就會被摧毀，使得視野範圍縮小，如果事前為第四隊的每位成員都裝備探測器，適時安置，視野範圍增廣，就不需要擔心敵人逃逸太多。但是這種探測器只能使用一段時間，用完之後，有兩種選擇：第一種是盡量讓隊員靠著山，接近敵人，好呼叫支援，但是一來接近敵人會增加危險，二來受限於視野範圍，已經很難將敵人完全看空了。第二種是退到山中央休息，[illegible]敵人在[illegible]會派出直昇機，各種支援都無法對他們造成傷害，如果這一隊的成員都沒能打下直昇機，因為無路可逃，很可能會有一、兩機必須戰敗撤退。[illegible]從北方轟炸支援中三三兩兩脫逃的敵人。在敵人[illegible]要設置偵測器，這種偵測器的視野範圍廣，設置[illegible]在視野範圍內，就可以完全捕捉敵人的蹤影了。



空降



■ [illegible]編制角色

＊可出擊人數：[illegible]

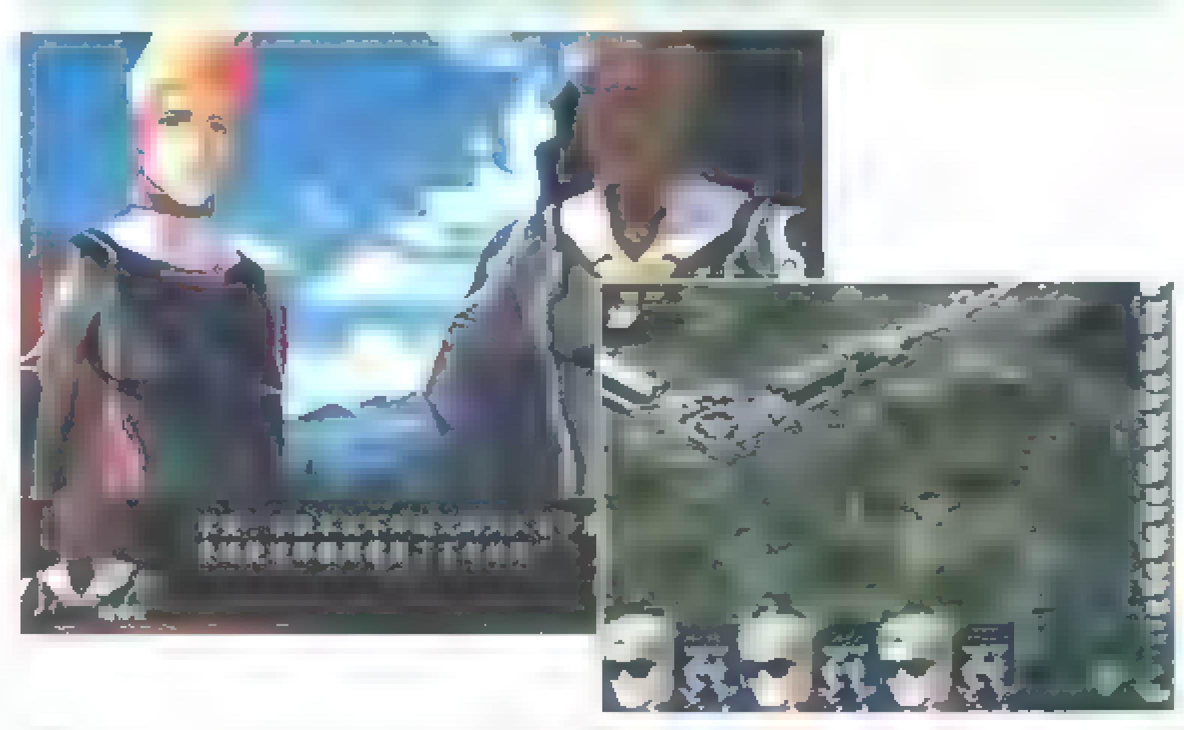
＊第一隊：尤安、[illegible]

成功條件 [illegible]

失敗條件 1. [illegible]

2. [illegible]

3. [illegible]



【戰鬥攻略】

敵方的管制塔共有3個，每個基地營就各[illegible]關閉難得，關門控制器放在門外，但是即使[illegible]就關心地[illegible]過去偷鎖，關門也會馬上被敵人打壞，其實只是浪費了我方一點攻擊的子彈而已。[illegible]個基地營的敵人都不強，初期要注意的是打鬥時不要誤傷[illegible]管制塔。佔領管制塔之後，要等好一段時間，空降部隊才會到來，[illegible]這段時間可以利用[illegible]練功，[illegible]個基地營各有一個兵營，只要不破壞兵營，敵人會陸陸續續一批一批地前來。當然，也可以[illegible]麻煩，第一批空降部隊到來以後，佔領剩下兩個管制塔的工作可以交給他們，雖然他們的戰力不高，但是人數眾多，欺負敵人還難不倒他們，也不至於會有傷亡產生。我方部隊可以在這段時間先接近北方突入點，[illegible]聚集了大批敵人，一開始最好先將敵人一點一點引出來擊破，等空降部隊聚集到這裡以後，可以讓他們完全無視戰況，強行突破，等到[illegible]部隊進入之後，就過關了。最後，關於失敗條件的限制時間，如果不是刻意拖延時間，完全不可能發生時間不足的狀況，可以不必理會。

備註

[illegible]

幻影峽谷

■ [illegible]角色

＊可出擊人數：12

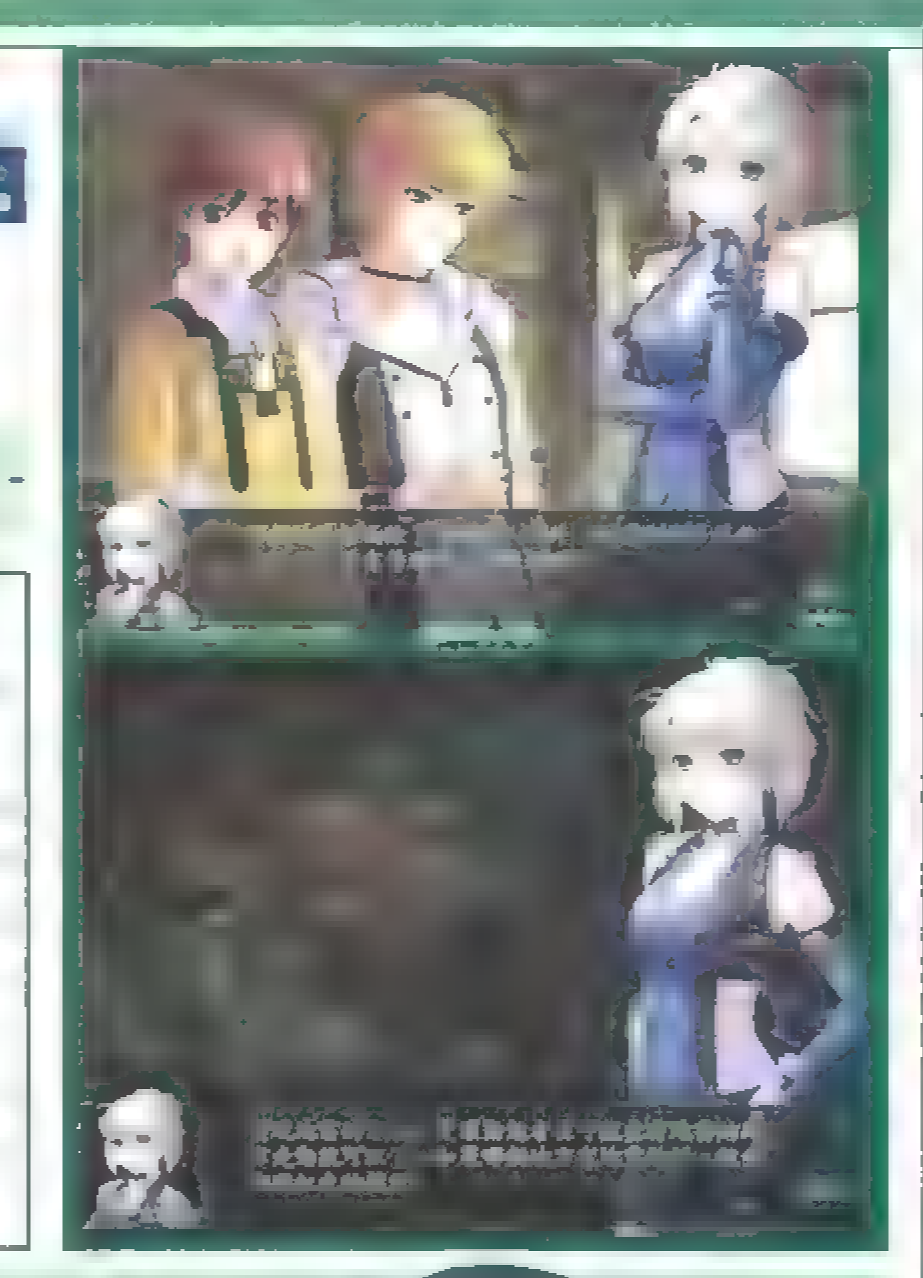
＊第一隊：尤安、克勞蒂亞

成功條件 [illegible]

失敗條件 尤安被擊墜

【戰鬥攻略】

這一關的目標能源設施一共有6個，一開始只有4個在運作，但是破壞了運作中的能源設施之後，敵方就會啓動其中本暫停運作的能源設施。[illegible]離出發點最近的能源設施之後，其它設施全部在[illegible]，[illegible]上有兩個橋，都佈滿了地雷。中央距離我方較近的橋，通過之後要面對這一關最大的基地營，敵兵聚集最多，實力不夠的玩家建議先繞路[illegible]，[illegible]看到能源設施就破壞，看到維修設施就補給，對[illegible]。[illegible]如果先將能源設施佔領下來，砲台就會歸我方所有。不過，[illegible]敵人是各自分區，不會隨意移動，所以[illegible]對付[illegible]敵人，比較要注意的是，這一關的地面上佈置了大量地雷，雖然傷害[illegible]不高，但是數量龐大，免不了會有危險，走動的時候，要[illegible]地雷區。



巨變

■ [illegible]角色：

＊可出擊人數：12

＊第一隊：尤安、克勞蒂亞

成功條件 1. 殲[illegible]內的敵方守備隊。
2. 極力避免破壞居民與生產相關的建築物（一般[illegible]）

失敗條件 1. 尤安被擊墜。
2. [illegible]

【戰鬥攻略】

這是一個看起來聲勢非常浩大，但實際上卻是很簡單的關卡，只要沿著西南外牆前進，佔領或破壞司令塔之後，砲台就會全部歸我方所有，或無法作用，成功條件一下子就達成了一半。接下來就只要掃蕩為數不多的敵人就行了。居民的住宅區由於和戰區有明顯分隔，如果不是有意找碴，很難遭到破壞，這個失敗條件可以完全不必理會。









竊賊

■ [illegible]

＊可出擊人數：6

＊第一隊：尤安、克勞蒂亞(勤勉者)

這一關選人的時候必須注意，本關和下一關會連續戰鬥，出擊人數只有6人，不適合派弱小的角色上陣練功，派遣菁英部隊上陣較適合。

成功條件 1.阻止敵人逃出作戰區域。(擊破九成以上，作戰就成功了。)
2.破壞作戰區域中的所有設施。
3.護衛隊長，直到作戰成功為止。
4.找出保管膠囊的設施，回收膠囊。

失敗條件 1.隊長或尤安被擊倒。
2.敵逃走數量達到7機。
3.膠囊回收完成前，保管膠囊的設施遭到破壞。

備註 [illegible]

【戰鬥攻略】

這一關的右邊和下方沿線全部設置了我方的探測器，敵人逃走的時[illegible]南區，這一區就交由隊長的第一隊負責。第二隊則繞到東南邊的第二區堵住敵人的去路，注意如果直接前往，便得到達位置在設施處的西方的話，因為敵人是往東南方移動，會形成我方要追擊敵人的狀況，可能會導致敵人脫[illegible]進，一樣堵住敵人的逃亡路線一一擊破便可。如果不小心有敵人脫逃，不必理會，避免因為追擊他而造成更多敵人脫逃。這一關比較要注意的是，由於最終機體「無限」登場，「藍色潮流」易主，隊長又搭乘著工兵「勤勉者」，很可能會受到之前的操作習慣誤導，而需要一點適應時間。「無限」預設的兩樣武器都是雷射充能式武器，如果不打算換掉的話，只要能源耗盡就必須待機等候充能，這段時間很容易受到敵人圍攻，因此雖然他很強，還是盡量距離敵人遠一點。隊長克勞蒂亞的「勤勉者」預設沒有裝備武器，會主動跑到敵人面前使用白刃攻擊，不管隊長本人多麼地強，操作這種非主戰機體衝到前面危險性還是很高。預設裝備兩組維修工具是因為這一關會接下一關戰鬥，所以建議保留。至於兩個設置砲台就建議將其中一個換成攻擊武器。最後，這一關會接續下[illegible]



護衛

■ [illegible]

＊可出擊人數：6

延續上一關，但克勞蒂亞換成卡娜

成功條件 護衛隊長的裝甲機動步兵到抵達回收點為止。

失敗條件 隊長或尤安被擊倒





【戰鬥攻略】

這一關開始後不久隊長機就會交由卡娜操控，雖然卡娜基本能力值不弱，但是和上一關一樣，畢竟是駕駛非主戰的工兵型機體，必須格外小心。這一關煙雨迷濛，視線模糊，又是山地，不容易分辨路徑。但是，只要沿著地面上明顯的道路行走，不要進入山區，也算是很容易的一關。沿路上共有三座武器彈藥庫，到達第一座時，先佔領下來，原地待機，一邊補給彈藥，一邊應付前後夾攻的敵人。等確定沒有敵人以後，先請隊長機將各機維修好，再往第二座彈藥庫前進，戰法和第一座時一樣。最後的第三座，在玩家即將接近時，敵人就會出來迎戰，難度會比前兩座高些，不過只要玩家在前面有確實補給彈藥和維修機體，便可支撐過去。接近脫離點的時候，傑利德會駕駛他的專用機體「幻想者」登場，可惜的是，如果我方部隊全部聚集在一起的話，他一出現便要立刻吃下我方所有機體的子彈，一下子HP見底，還沒來得及出手，就得脫逃去了，剩下的小部下們當然也不足為懼了。最後，只要把隊長機移動到脫離點就過關了。

15 寄生

■ 強制編制角色

＊可出擊人數：12

＊第一隊：尤安、克勞蒂亞

＊第四隊：庫菈菈（勤勉者）

成功條件 1.護衛工兵型部隊潛入能源設施的運輸入口。
2.在潛入開始後、工作完成前，阻止敵人接近能源設施。
3.在工作完成後，迅速搭乘回收救援機撤退。

失敗條件 1.尤安被擊倒。
2.能源設施被破壞。
3.工作期間，有任1機敵人接近能源設施。
4.工作完成之前，工兵型部隊就被擊破。

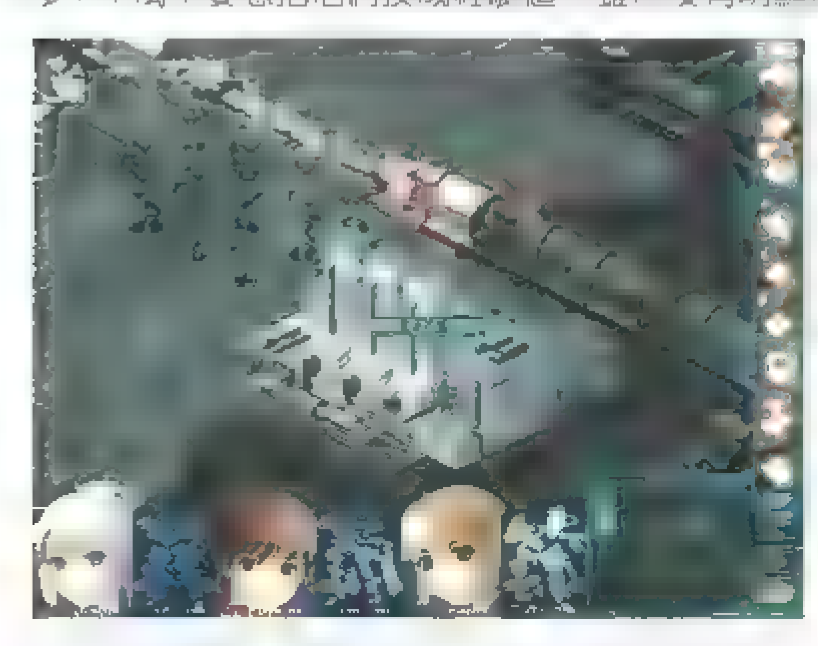
備註 不需要佔領能源設施





【戰鬥攻略】

這一關的敵人衆多，在到達能設施之前，會在每一道門遭遇到一群敵人。到達能源設施之後，由於隊上唯一擁有維修功能的勤勉者進入運輸入口中，因此在工作完成前，我方部隊必須避免受到傷害。工作時間總共是1000秒，在這段時間內，敵人會陸陸續續前來阻擾。將我方隊員全部切換為「防禦模式」，整齊地排列在能源設施這一個區域的門口，由於這裡的建設相當整齊，敵人一定要沿著工整的道路前來，會自動形成一個整齊的隊列，剛好給了我方來一個殺一個的機會，以這種守株待兔的方法，我方可以在1000秒結束之前安心地提升戰鬥能力值。在敵人裡面最難纏的是車輛型敵人，由於速度較快，可能會發生我方還來不及將它擊破，它已經攝進能源設施裡，導致Game Over了。為了避免這種狀況，請隨時存檔。能源設施這一區內有一個閘門控制器，控制了整張地圖所有的閘門，雖然意義不大，不過佔領下來多多少少可以發揮一點點阻擋敵人的時間。而這一區對面有維修設施和武器彈藥庫各一座，如果彈藥用盡，可以趁著敵人來襲的空檔時間，輪流到對面補給。1000秒後，在經過漫長和輕鬆的戰鬥後，真正的麻煩出現了，勤勉者一離開運輸入口，我方就必須開始脫離戰區。此時，務必將我方全員的行動模式轉為「通常模式」，以最快的速度往脫離點（就是一開始的出發點）前進，並且建議沿著攻進來時的路線做為撤退路線，因為這條路線的敵人已經在進來時掃蕩過了，可以節省脫逃時間。而且除非我方機體被敵人集中攻擊，有生命危險，否則不要停下來攻擊敵人。一邊脫逃、一邊會發現，後方追趕的敵人數量已經是我方好幾倍之多，千萬不要想把他們換成經驗值，雖然沒有明顯標示限制的時間，但是我方運輸機的駕駛員會一再催促，玩家也會發現他們身邊會有敵人慢慢地在聚集，過不了多久他就會因為危險而脫離，我方自然也就Game Over了。





14 復仇

■劇情選項：

＊向隊長說明事情原委→

[illegible]

為什麼妳能夠這麼相信我呢？　隊長好感度+1

[illegible]

＊向瑪琪等人說明事情原委　瑪琪好感度+1

＊[illegible]

■[illegible]

＊可出擊人數：12

＊第一隊：尤安、克勞蒂亞

成功條件 1.擊退部署在砲兵陣地的敵方守備部隊，
2.[illegible]
3.在時間限制內，佔領超長距離砲，或擊破敵軍所有指揮車輛（3輛

失敗條件 1.尤安被擊倒。
2.超長距離砲被破壞。
3.沒有在時間限制內，達成成功條件3。



15 窒息的夥伴

■因為之前選項，造成自動分歧：

＊隊長好感度最高時　隊長送耳環

＊瑪琪好感度最高時　瑪琪的幸運幣去

＊大家的好感度最高時　大家的護身符

■強制編制角色：

＊可出擊人數：12

＊第一隊：尤安、克勞蒂亞（勤勉者）

請注意這一關也會和下一關連續戰鬥，隊長又再度強制搭乘工兵機體，等於是戰力下降，必須注意其他隊員的搭配

成功條件 1.破壞所有的黃色建築物。
2.找出傑利德並且打倒他。
3.達成以上條件之後，[illegible]

失敗條件 1.隊長或尤安被擊倒。
2.有2個以上的能源設施遭到[illegible]
3.能源設施、維修設施、武器彈藥庫、情報中心、管制塔、瓦斯槽等總計有六處以上遭到破壞。或是有2個以上的能源設施遭到破壞。

備註 [illegible]
[illegible]修以及彈藥補
[illegible]





【戰鬥攻略】

這一關的敵人數量頗多，稍不小心，就會引起敵人傾巢而出，因此必須小心謹慎，每次遇到敵人，就將該區敵人全部擊破，再繼續往下一地點前進。這一關地圖上眾多的維修設施和武器彈藥庫，必須要同時佔領能源設施，我方才能使用。能源設施有兩座，一座管理左半部，一座管理右半部，最好都佔領下來，方便我方隨時補給。

[illegible]建築物

1.「情報中心」佔領之後，周圍有不少砲台和監視塔會歸我方所有。

2.「閘門控制器」佔領以後，除了閘門以外，還可以順便佔領到閘門邊的砲台。

3.左上方的「管制塔」佔領之後，敵人會無法派出空中支援，可以讓戰鬥負擔減少許多。

備註：

1.[illegible]一關會遇到傑利德駕駛「幻想者奧丁」上場，[illegible]架機體具備盾牌功能，又裝備「多彈頭飛彈」，[illegible]同時發射8枚子彈，可能會打得稍微久一點，不過只要注意沒有引來太多敵人，他一架機體[illegible]上我方所有機體集中攻擊。

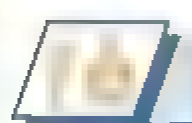
2.[illegible]

【戰鬥攻略】

這一關一開始的時間限制是650秒，如果時間到時沒能完成任務，會有兩次延長時間的機會，第一次延長 100 秒，第二次再延長 50 秒。為了確保時間無虞，最好一開始就直線往砲台陣地移動，不要迂迴攻擊或重敵人。在前往砲台陣地的途中，最危險的是這一關沿著道路鋪設了大量的地雷，卻無法以肉眼看出。想要安全通過的玩家可以讓工兵勤勉者帶頭在前面排雷，其他隊員緊跟在後，一發現敵人出現，立刻狙擊，避免勤勉者陷入危險。通過道路之後，就可以讓勤勉者休息，退到後面支援了。到達砲台陣地，掃蕩敵人之後，要立刻開始佔領砲台，西邊和南邊的砲台直接過去佔領就可以。東邊的砲台因為面對方向的關係，必須先將牆壁打破一個洞，才能進去裡面佔領，這段時間，敵人會從地圖的最南方繞過東南的鐵橋前來，除了負責佔領的角色以外，其他隊員務必先擺好陣勢，準備迎敵。如果之前時間拖太久，會導致必須同時面對砲台陣地和鐵橋守備隊兩支敵人的狀況，導致時間拖延更加嚴重，必須特別注意。三座砲台全部佔領之後，[illegible]一段時間，我方會有援軍來到，就在我方的出發點出現。他們必須要由玩家親自控制，戰況吃緊的玩家，可以立刻將他們



[illegible]，雖然距離有點遠，但是它們是[illegible]的，速度不會來不及；而自信滿滿覺得不需要協助的玩家，就可以把它們放在那邊不管了。最後，只要擊倒大多數的敵人（包含所有指揮車），隊長就會表示作戰成功了。

 告別少年時期

■ [illegible]

＊可出擊人數：12

延續上一關

[illegible]

1.[illegible]

2.司令塔被破壞。

【戰鬥攻略】

相對於上一關到處都是敵人，這一關可以說是簡單許多。一樣是看到敵人就把該區所有敵人全部掃蕩便可。行進一小段路之後，隊長會提示可以佔領建築物引出敵人



1. 佔領閘門控制器，會讓整張地圖所有閘門歸我方所有，敵人行進多少會受到一點阻擾。
2. 佔領能源設施會讓所有監視塔歸我方所有，視野範圍立刻大增，可以看到敵人行動。但是敵人也會很快前去破壞能源設施。
3. 佔領維修設施，會讓敵人緊張，立刻派遣部隊前來圍剿。

是否佔領這些設施並不會對勝敗條件造成影響，玩家可以選擇順著中央大道直接攻往司令塔。攻進司令塔區域之後，只要任何一架機體到達這一區的正中央，就會發現中計，受到包圍。假如事先已安排部份隊員在後面支援，就依照隊長說的，前面的機體一邊後退一邊攻擊，後面的機體則是





全力攻擊。如果是全隊一起行動，集體受到包圍的話，因為已經四面八方都是敵人了，後退只是多一些無謂損傷而已，不如就直接開戰吧。將目標瞄準傑利德的「幻想者奧丁」，集中全力攻擊，如果他開啟護盾，就先攻擊周圍的敵人，不要白白浪費子彈。接下來就等著過關囉！（聽不懂結局語音的玩家，請打開說明書，從最後一頁翻過來～）

END～



13關卡 制敵分析 看這裡　安全過關 六神訣 先熟記

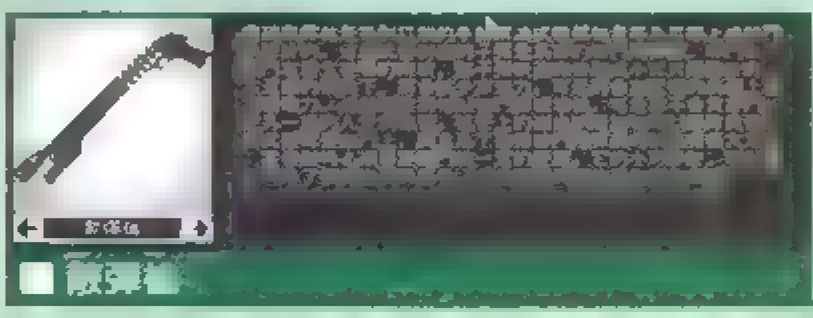
攻略指南

筆者說的

《迅雷先鋒》可謂鶴立雞群、出淤泥而不染！寓教育目的於遊戲劇情裡，對青少年建立警務工作與正當法律程序概念的介紹居功厥偉。因此最簡單的遊戲進行方式就是換上全套攻擊裝備，看到逮捕目標以外的蒙面匪徒就殺掉　但若是想要獲得高分，就非要進行專門的法律程序，先告知再開槍，而且不能擊斃匪徒，逮捕後也要回報指揮中心，才是最正確、最高段的遊戲技巧。


■ 主[illegible]


■ 影像[illegible]


■ 散彈槍

安全過關六神訣

神訣 1：

全隊武器裝備以非致命武器為主軸，建議至少配備胡椒球槍二把、非致命散彈槍二把、泰瑟電擊槍二把以上。理想狀況全隊皆不配備致命武器，但如此將可能有隊員受傷死亡之危險。

神訣 2：

戰術裝備上，隊長應配備影像偵測器，才方便由門縫底下窺視門外狀況　催淚瓦斯掌握最佳時機，但閃光彈與震撼手榴彈也不應或缺，因為歹徒可能配備防毒面具，至少維持配備 2 1 。胡椒粉噴霧若全隊以胡椒槍為主的情況下可不需配備。門楔則適用於歹徒會亂竄的地圖，才能來個甕中捉鱉，也可避免遭到雙面伏擊。

神訣 3：

[illegible]用於開門，建議選擇散彈槍，才不會殺死躲在門後的歹徒。而且散彈槍不需要讀秒，時間效率上比較高，假如是不想被鎖上的門，破壞掉會比打開來得好

神訣 4：

進攻策略上，可以透過狙擊手視角或影像偵測器觀測到歹徒，因為以非致命武器為裝備，所以每逢槍戰都要以戰術武器掩護，才能壓制歹徒火力避免己方傷亡　假如是習慣屠殺類 FPS 的玩家，應該都可以在電腦反應之前殺掉歹徒，不過如此一來分數就會降低。

神訣 5：

因為採用非致命武器如催淚瓦斯、胡椒球，一定有許多悍匪或是些愚蠢市民抵死不屈來干擾到行動，此時配合泰瑟電擊槍就可以使其跪下。在嫌犯跪下以前都不能放鬆，嫌犯經過一段時間後可能會再持槍攻擊，所以一定要使其完全屈服

神訣 6

玩家擔任隊長，幾乎所有的工作都可以委由隊員執行，筆者親自執行的工作大抵上是　偷窺門後狀況、開鎖、電擊、拆除炸彈或收繳證據　回報指揮中心　其他的射擊和逮捕工作交由隊員執行會比較迅速，最好不要親自執行，除非是基於安全考量。

撰文／金名志

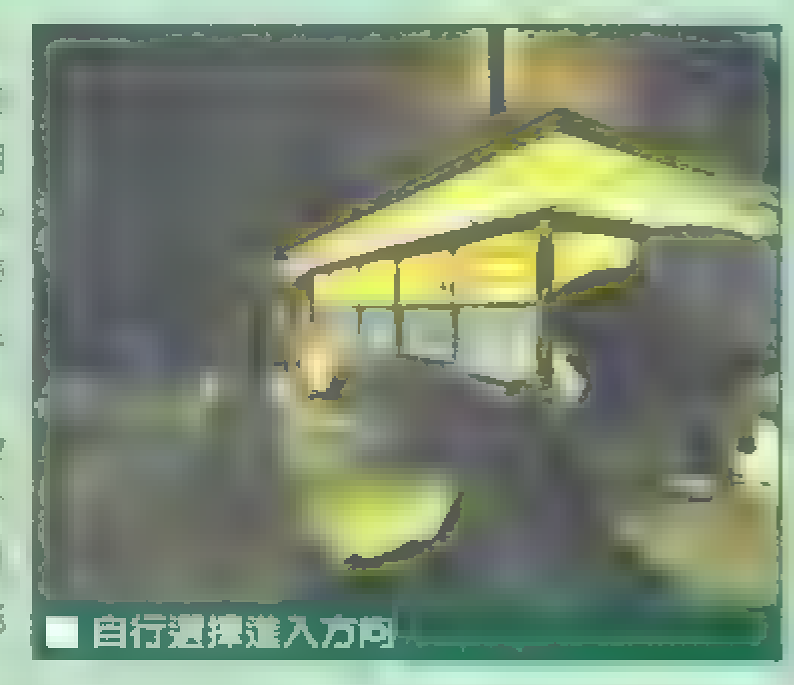
■責任編輯　當哥　堤比犬兒
■責任美編　阿家

單人任務攻略

在單人任務方面，因為擔任警務工作，所以並不能袖手挑戰的吃，劇情也沒有RPG 般的連貫性，案件來了就得現身，難度隨著遊戲進行會逐漸提升，底下就是詳細關卡介紹 [illegible] 實際執行時，因為有些歹徒、炸彈與證據 [illegible] 等會採取隨機配置與隨機移動模式，所以可能會與下文有些出入，但歹徒總數還有歹徒的主力不會有太大變動）

第二關 [illegible]

[illegible] 這關卡，[illegible] 槍枝交易現場，目的在逮捕兩名主要嫌犯－亞力士與連牛。也就是說不能殺死 [illegible]，其他共犯不小心殺掉只會扣 [illegible] 分數，[illegible] 兩人就會導致任務失敗！地圖雖小，


自行選擇進入方向

但有兩層，攻擊入口只有一個方向很簡單，歹徒不會亂跑，依然保持 [illegible] 樓情況，除了二樓外，其他的歹徒屬於隨機配置，也會亂跑亂開門，要小心應付。包括兩名主嫌，一共要逮捕五名嫌犯（人質也可能是嫌犯假扮，先抓起來避免意外發生）。一般 [illegible] 二樓 [illegible] 始提示的攻擊技巧：探路、開門、催淚瓦斯，[illegible] 成。任務目標的改造槍枝就在狙擊手觀測的視點上。（看歹徒不爽的 [illegible] 了喔！聽聽這嫌疑犯講的話，不能一槍把他們斃了真可惜！）配備槍枝的嫌犯有三名，兩名穿 [illegible] 槍枝，各位要小心應付真正持槍歹徒，未完全 [illegible] 的可能性。

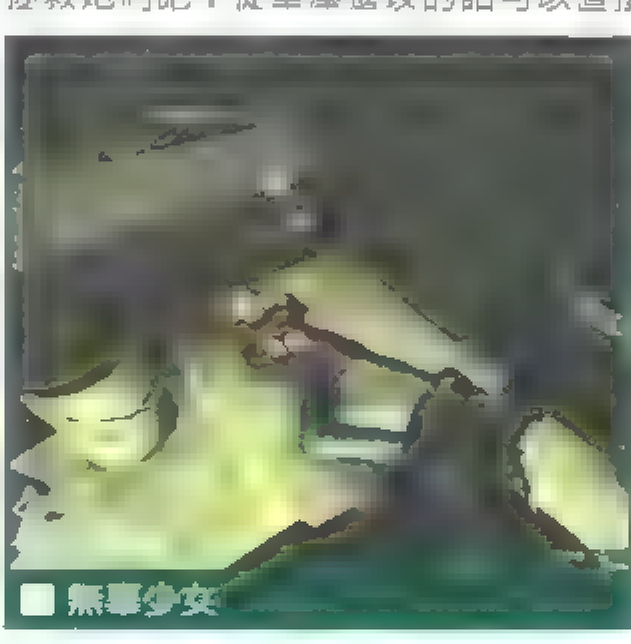

[illegible]

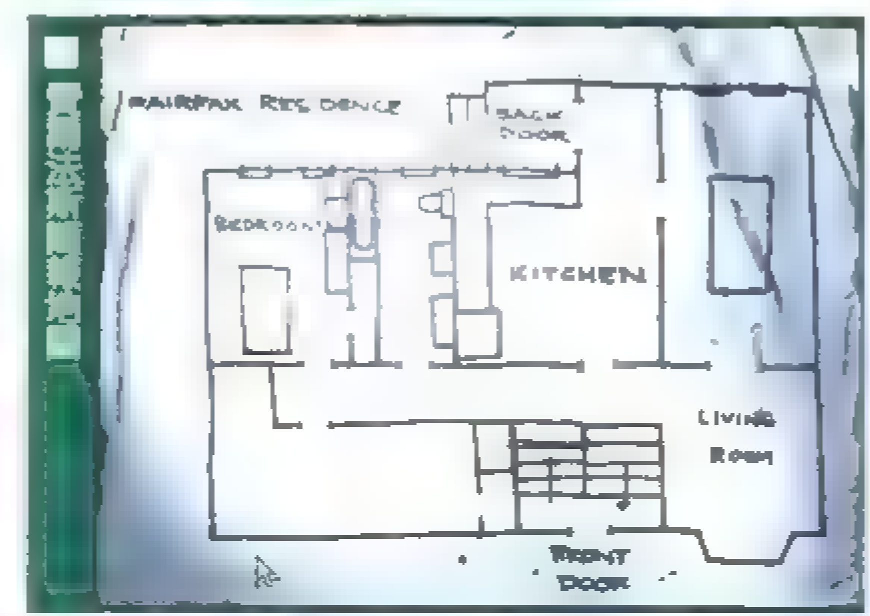

任務成功畫面


開鎖非常安靜又不怕破壞門

第三關 費爾法斯的住所

這次的目標是連續切割殺人魔嫌疑犯費爾法斯，地圖只有一樓的資料，一、[illegible] 樓的格局相同，[illegible] 會躲在哪裡會依照攻擊路線選擇不同而有不同結果，而且他的老母親真像電視裡常有的那種歹徒親友 [illegible]「我兒子不是切割殺人魔！我兒子很乖，他是無辜的！」吵鬧的程度真讓人想一槍爆掉她，可惜她是未持槍的市民，要是殺掉她的話就過不了關了，她不聽話的時候，各位警官頂多只能拿電擊槍電電她喔！這種殺人魔通常都有同伴的，所以只要是門都要小心不能放鬆，還是要遵守攻擊三部曲：探路、開門、CS 催淚瓦斯，才能毫髮無傷的過關。地下室有地道，兩頭有兩位受困少女，快去拯救她們吧！從車庫進攻的話可以直接救人，從後院進攻的話就以抓人為先。（共犯會因為費爾法斯是否太快被抓、遊戲難度提升而增加）


無辜少女

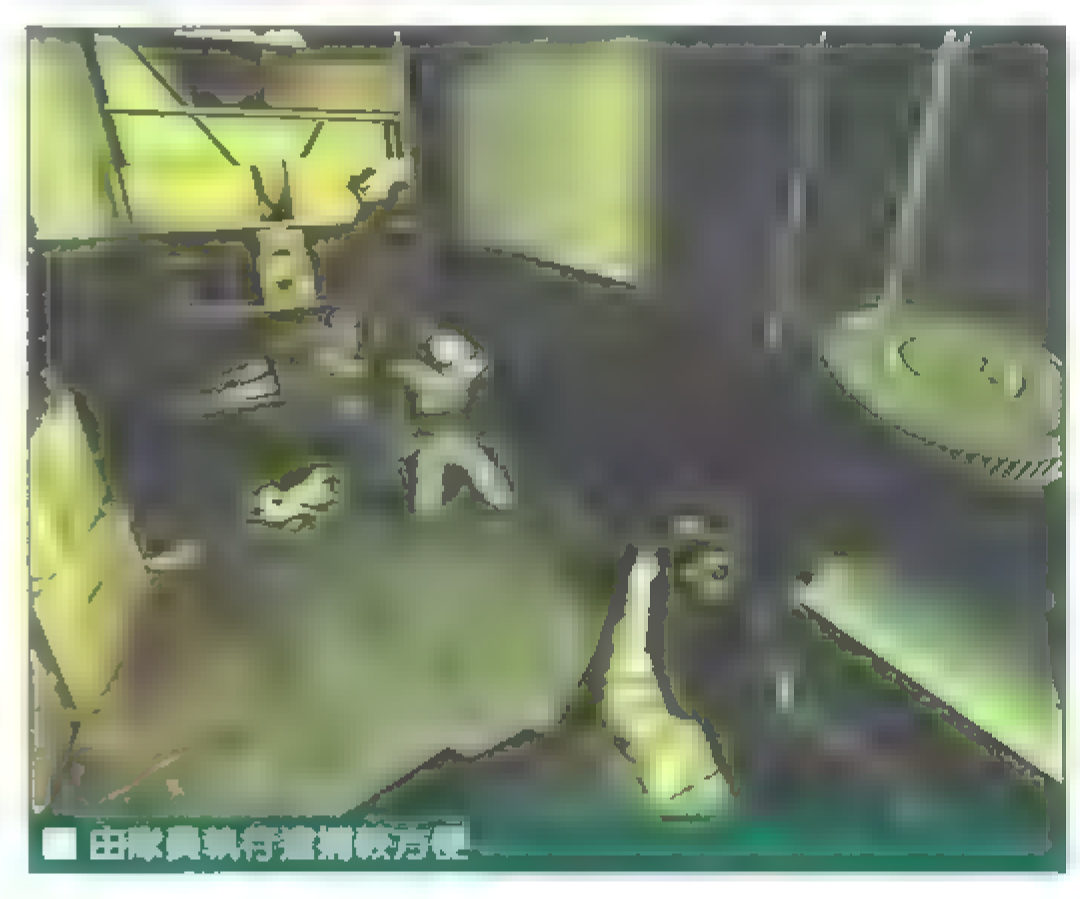


第三關 毒害加油站便利商店

毒品害人不淺阿！主嫌是一名缺錢買毒品的白人青年女性，似乎是毒癮難耐所致，有人數不明的共犯！從這關開始，槍手會開始隨意開槍，各位開門時一定要記得攻堅三部曲！隨時都要放在心裡，除非你配備的是致命武器，你是來殺人的，否則歹徒在非致命武器不會死人的僥倖心態下，一有機會就會開槍傷害寶貴的警官生命，國家培養你們的花費比這些賤民來得珍貴喔！千萬要愛惜自己的生命。地圖因為只有一層樓，所以可能是最小的地圖。但是還有庭院的部分，從狙擊手的視角來看就可以清楚看到還有兩名人質需要扣留。總共有至少五把槍枝，共犯人數與槍枝數量相同。主嫌是最吵的那個女嫌犯，非常多話又吵，果然是毒品濫用的慣犯。進攻路線雖然有兩個方向，但都會匯集到中間樓梯部分，而且歹徒會巡邏這個地點，所以進入這個區域後要[illegible]心，歹徒可能會從下層開門攻擊並與上層裡應外合傷害到隊員。進攻路線選擇與遊戲難度還是會影響到歹徒數量與配置，除了不斷提醒[illegible]開門的瞬間之外，難度提升也表示上面的攻略資料會有些出入，敵人只會變多不會變少，雖說是構造最簡單的地圖，還是有許多可以藏匿的小房間，假如難度提升，這些[illegible]房間也會藏著危險的歹徒[illegible]不要讓他們把人質給殺掉，人質死亡的話，任務也會失敗[illegible]流彈也會殺死人質，必須注意這點，所以要特別[illegible]歹徒開槍的瞬間也會打中人質



■ 毒害加油站簡報地圖



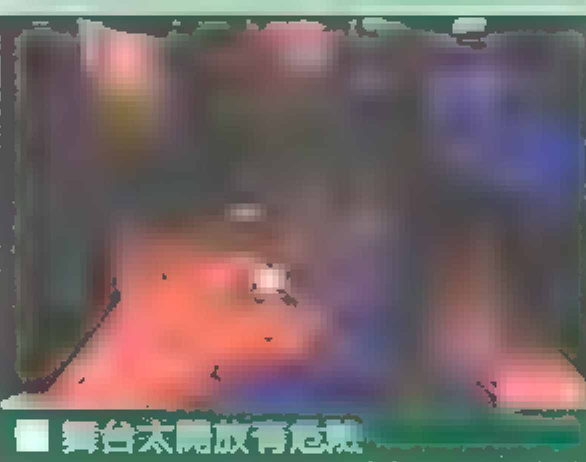
■ 由隊員執行逮捕較方便

第四關 一顆炸彈夜總會

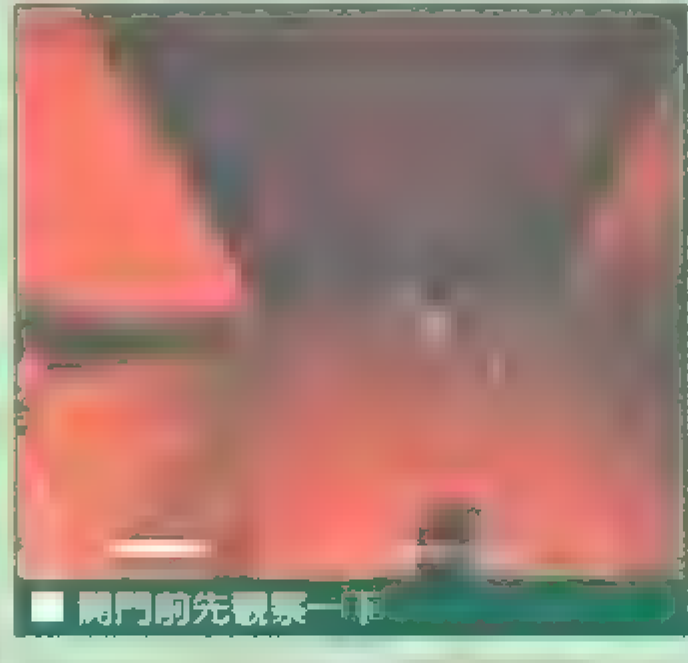
白人黨派與西班牙人黨派在夜總會進行火拼，雖然很多人[illegible]，[illegible]一些無辜市民，要小心應付。因為服裝相同，有些黨派成員會[illegible]，[illegible]會找機會開槍，[illegible]警官[illegible]比這些惡徒要值錢多了，一定要確定對方已經跪下，否則一定要電電他，讓他知道必須屈服。隊員若是倒下，後續要過關會變得很困難，因為四位[illegible]個視點，若缺了一個角，容易被歹徒突破開槍，那就可能會小組全滅。雖然沒有特別設定要抓的主嫌或者是要救的人質，仍要注意槍枝的使用，假如[illegible]市民殺死的話，任務也等於失敗！從這關開始會開始至少配有二[illegible]槍歹徒，也就是說在[illegible]差別不大，都可以看見可憐的市民倒臥在地，應迅速回報指揮中心請求救護車。[illegible]口很多，所以特別危險！裡頭混雜著一般市民或黨派成員，從衣著看不出來，一定要確定對方跪下，眼神不能離開[illegible]口，最好都由隊長執行束帶扣留。盡量保持隊員全部都[illegible]勢警力狀態，才能[illegible]犯叛變。二樓包廂[illegible]則有大量歹徒，一定要配合催淚瓦斯或閃光彈，等所有[illegible]



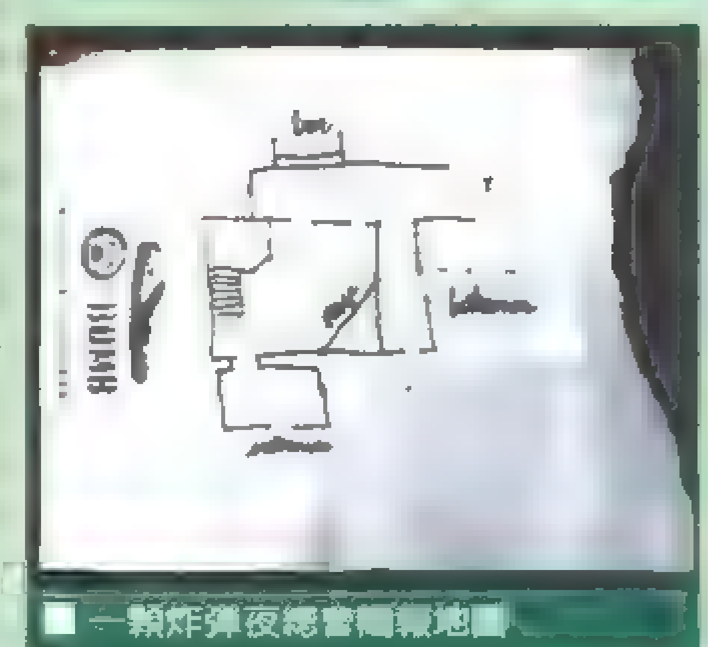
■ 隨時保持優勢警力



■ 舞台太開放有危險



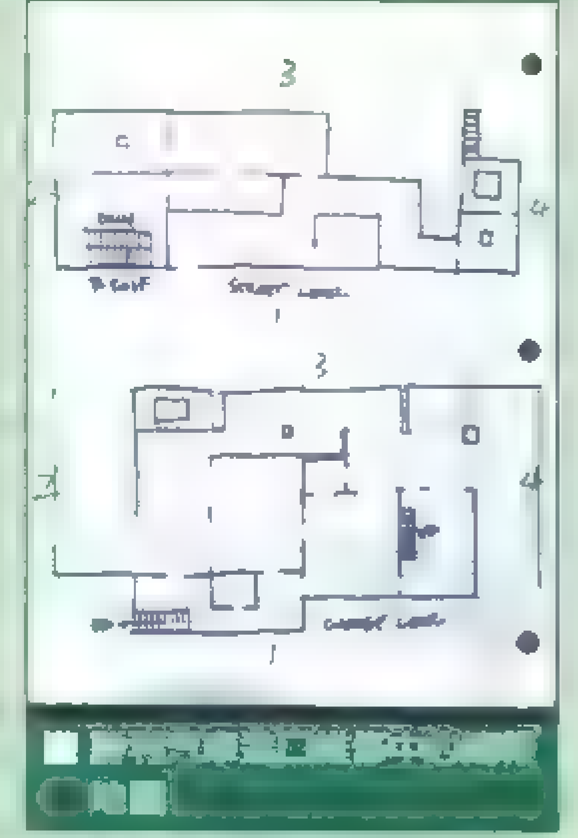
■ 開門前先觀察一下



■ 一顆炸彈夜總會簡報地圖

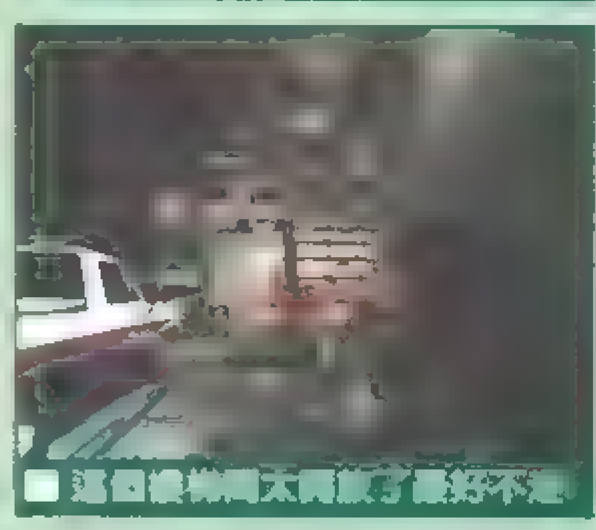
第五關 勝利進口汽車維修中心

從911報案電話看來，本來只是兩個笨偷車賊失風被發現，現在卻挾持了一名人質擁槍自重。兩層建築物內有十二名以上的嫌犯，有些還配備了機關槍。從這個關卡開始，地圖大致上定型在這種大小，所以假如要進行網路對戰，從這張圖以後才會是網路玩家的主力戰場。戰場有兩層樓，入口有二，一個從下方的停車場、一個從上方的屋頂，進攻方向和難度都會影響到歹徒的數量與出現的地點。從開門進入地點開始就有被攻擊的可能！從這關開始，只要是屬於這種挾持人質佔領建築物的關卡，邊門就闖的玩家一定會吃上大虧，因為從第一扇門開始，若不採取上述的攻堅三部曲，門一開就被機關槍爆頭。而且門栓在這一關也會開始發揮功能，有些門必須堵起來，以免歹徒亂跑！歹徒可是會自行關門，反關燈的手動開關器，還好在這裡的開關連接上下兩層樓層，所以堵住這個樓梯也是很好的作戰方式。另外從這關開始會有光線不夠的問題，此時可按V打開手電筒，以後只要用上狙擊，看看有一條線打在武器準星的視野上面，搜尋證據、槍枝、嫌犯和市民時才會比較方便。





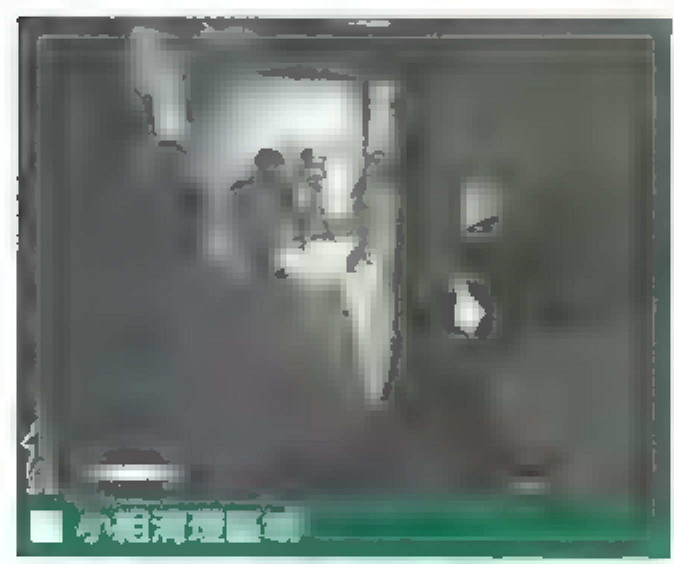
從末端開始攻擊



這個樓梯間太窄擠了最好不走

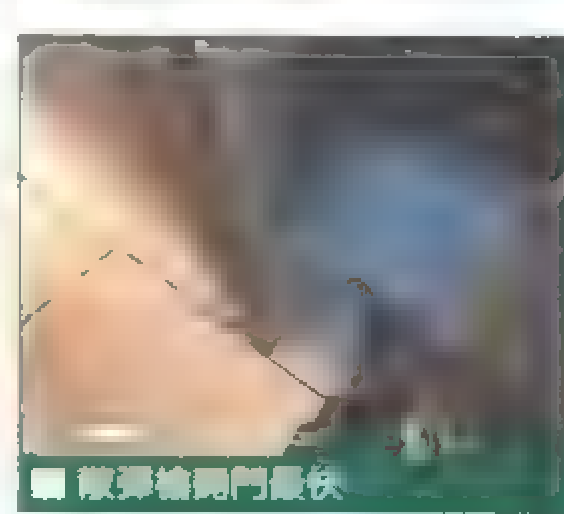
第六關 紅色圖書館辦公室

這關情境背景設定可以感受到遊戲軟體工程師對加班有深深的怨念（XD）。一群笨賊在搶劫銀行之後闖進了一棟大樓，在這星期六的晚上，只有可憐的軟體公司的大門敞開著，所以軟體公司的工程師很順利地成為了歹徒的人質。另外本關卡有些歹徒配備有防彈背心和防毒面具，所以靠催淚瓦斯打通關的玩家要小心了，閃光彈和震撼彈偶爾也要拿出來展示一下，雖然持續時間和範圍比不上催淚瓦斯，不過砰的一聲就可以攻堅會比較節省時間啦。在防彈背心的保護下，幾乎都會是個悍匪！胡椒球只射一下的話是絕不會屈服，一定要配合電擊槍才能快速將歹徒拘留起來。公司的CEO怎麼會是照顧員工的好人？這一定是軟體公司高層的陰謀，這是不可能發生的事情阿！地圖並不小，總共有三樓，但三樓可以說是二樓的附屬物，狙擊手正在監看的房間就是CEO華倫被挾持的地點，所以入口都在下層，要漸次往上層搜索，歹徒至少有十一名以上，注意一些可能會有空間藏歹徒的房間，例如廁所或有許多桌椅櫃子的房間，即使第一眼沒看見歹徒，也要小心暗處會有多數歹徒躲藏，所以開門進入之後，一定要保持多數警力優勢（善用右鍵全隊進入清理區域的指令），才能在第一時間反應歹徒的突襲，畢竟雖然抱持著「不殺」的信念，還是要比敵人先開槍才行，對方可是隨時想把你宰掉的！



小組清理區域

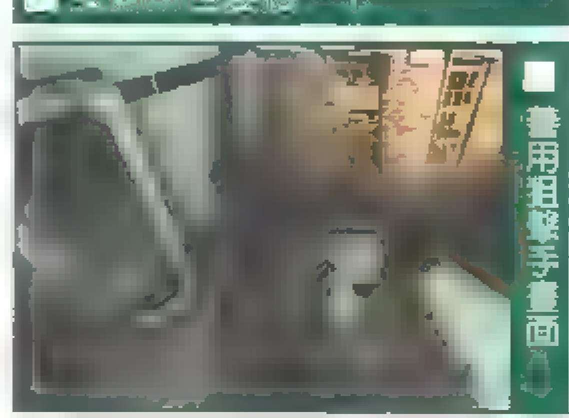




霰彈槍開門最快



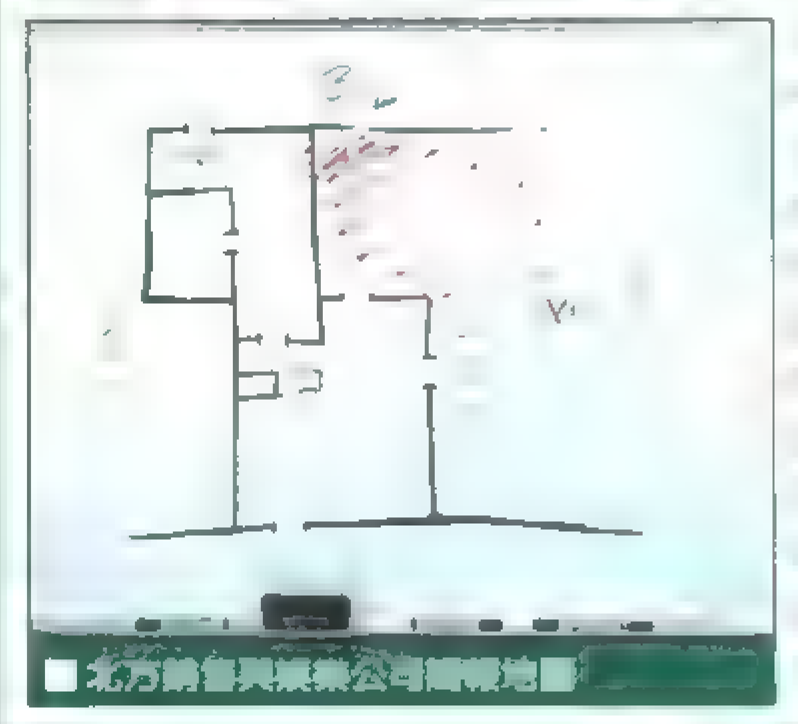
女廁所也要搜一下

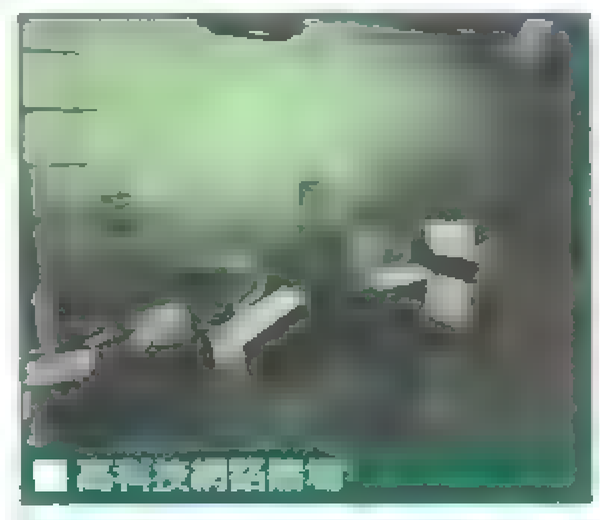


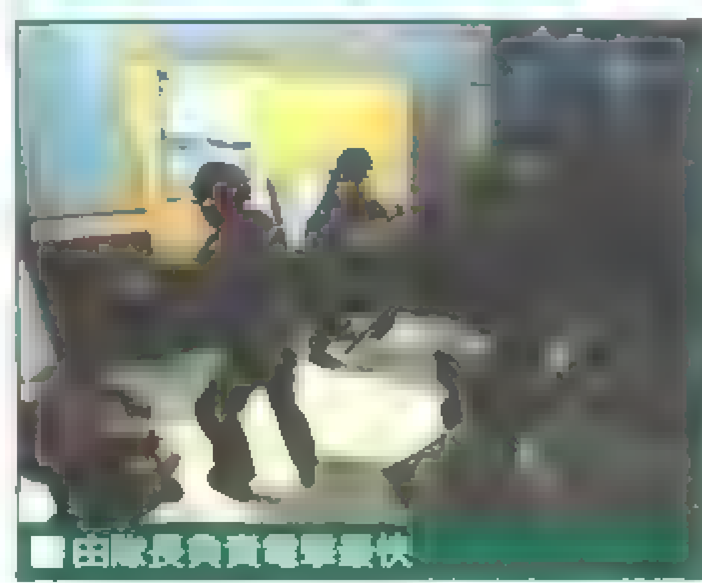
善用狙擊手畫面

第七關 北方錄音與娛樂有限公司

這個任務背景真像是在對盜版宣戰。臥底探員本來是在監控一家盜版商，沒想到這個盜版商竟然是個大幫派喔！建築物裡頭至少有十二名武裝嫌犯，主嫌有三名，有一名臥底警探被抓了，也就是一般性的解放市民、確保區域安全外，有四個人物可不能被打死。以攻堅車開場，但入口處只是個車庫，最終進入路線都會集中到地下室，地下室是一個賭場，有電子機台、傳統賭桌、網路下注等，也就是用一個大房間使用屏風隔出許多小空間，非常危險！因為對隊員來說，整個房間都是開放區域，所以隊員會分得很散，歹徒也很容易從暗處跳出來。以跟隨、掩護模式（在大空間不應使用清空區域）慢慢搜索整個地下室，然後會發現到通往樓上工廠的樓梯。此處開始會透過臥底警員發現到工廠藏在隔壁的洗衣店中，因此開始清查洗衣店，洗衣店也是個超大房間，不管歹徒是集中在賭場或是洗衣店，都是非常棘手的情況，幸好歹徒都沒有配備防毒面具，所以先用催淚瓦斯開門攻擊後，互相掩護，並在轉角處多丟幾顆催淚瓦斯就可以安然度過險境。

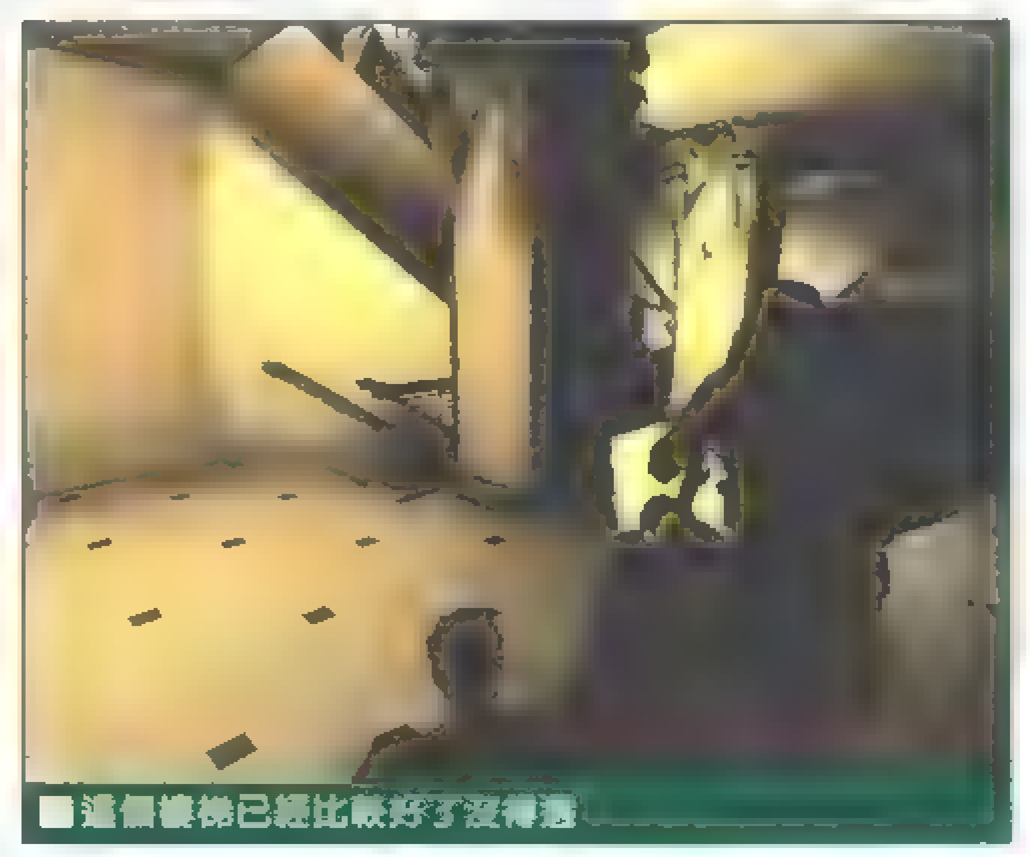

北方錄音與娛樂公司轄區地圖

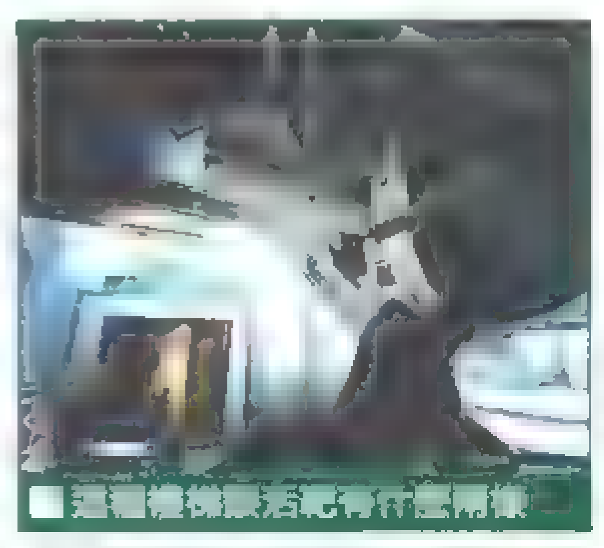

高科技網路賭場


由隊長負責電擊傢伙

第八關 杜波理斯鑽石中心

在電影情節中不斷出現的鑽石搶匪出現了，至少十數名歹徒出現在珠寶公司的金庫前面！從這關開始歹徒將開始配備防彈背心與機關槍，在防彈背心的保護下，非致命武器對歹徒的威嚇效果越來越小，一定要適時電擊！除了裝備齊全的歹徒之外，也有些西裝筆挺的內奸混在其中，滑鼠右鍵絕對不能忘記按，西裝員工很可能會在一瞬間把槍拔出來，為了安全起見，原地站超過一秒的市民都賞他個電擊讓他痛快，否則警員的人身安全不能確保。入口雖然可以選擇從一樓或二樓進攻，因為筆者喜歡甕中抓鱉，而金庫在地下室，我會選擇從二樓往下掃蕩。不過基本上不管是二樓或是一樓都有四個以上的房間，而且非常棘手的，很多房間是兩個出入口，遇上歹徒跑來跑去自然增加了搜索的困難度，又容易中伏，兩個樓梯也非常不妙，太過於開闊，歹徒又有配備防彈背心，非致命武器的電擊效果很差，從這裡開始玩家可以考慮是否要讓隊長配備致命武器（讓隊員拿的話不小心會殺太多人），先下手為強，只要不要把他打掛就可以。地下室是個大金庫，一堆保險箱等於是歹徒的天然屏障，要小心從轉角竄出的歹徒，所以這裡也不適用清理區域的指令。另外關於內奸，在內奸把槍拔出來以前，他是個好市民，可千萬別太早對他開槍了，這真是個「不殺」的好遊戲，大家可以體會到警務人員的悲哀了嗎？


這個樓梯已經比較好了沒得選

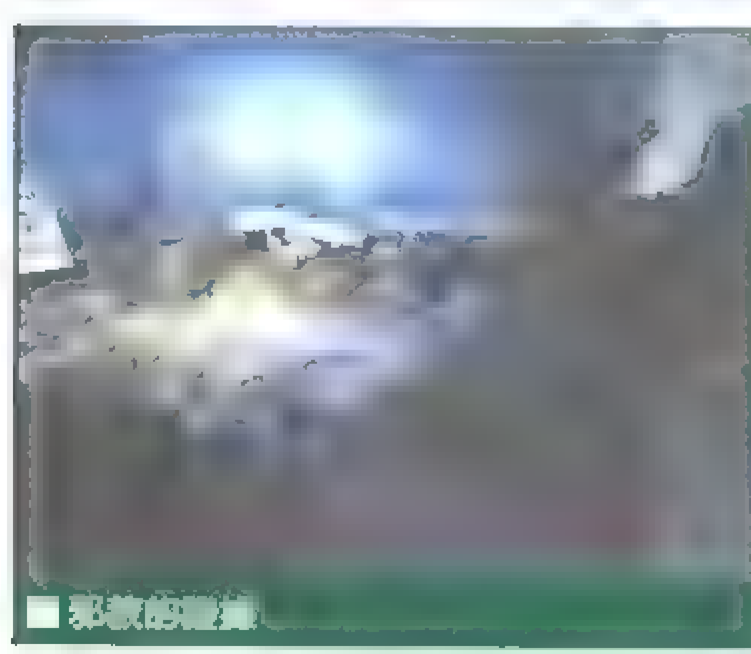

這種樓梯後方有什麼情況


快選右邊前進


鑽石公司高層被解放了

第九關 泰羅尼之子的公寓

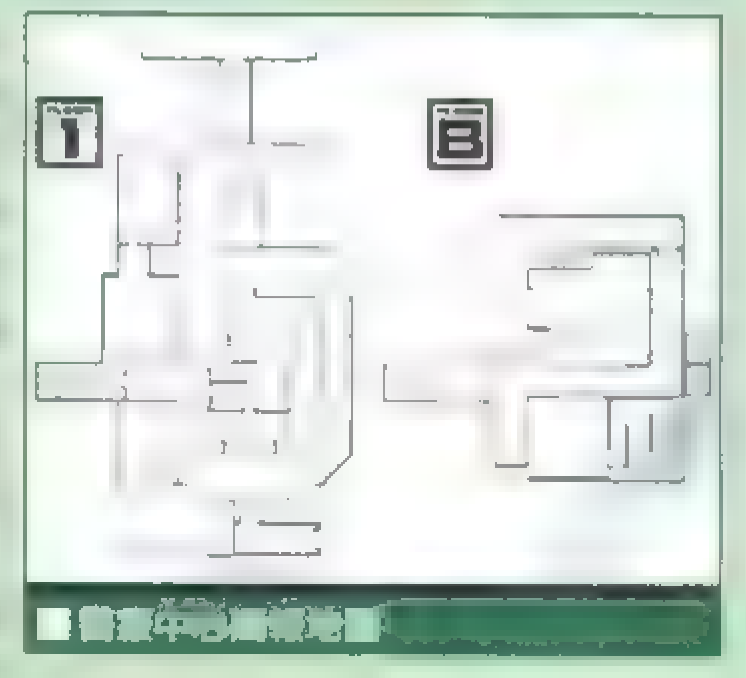
邪惡宗教團體泰羅尼安人教團都服從教主泰羅尼的命令，聽說最近他們正在製造化學武器，雖然他們並沒有配備防彈背心，但是他們堅定的邪惡信仰使這些貌似忠厚的善良市民對非致命武器毫無屈從之意。電擊吧！而且要快，泰羅尼之女比泰羅尼之子還可怕，大部分男性市民的槍枝都拿在手上，大家會使他屈服後把槍放下。而女性市民經常是喃喃自語處於半跪狀態，一個不留神槍才拔出來，砰的一聲咱們的優秀警員就掛掉一個，非常擅長偽裝與欺敵。任務地圖只提供模糊的兩層樓，依照慣例筆者會從後方侵入。二樓的地形並不複雜，都是普通的一個出入口，除了一個小房間是一個出入口外，小心搜查的重點在樓梯所造成的開放空間。[illegible]樓間的樓梯有[illegible]個，可以任選較安全的樓梯使用（越開闊的越危險，非常容易中埋伏），建議使用可通往地下室的那一個。一樓的地形算簡單，雖然有五、六個房間但都屬於方正、兩出入口的設計，很容易控制。地下室是一個大房間，有噁心的邪教葬禮，因為空間很大，裡頭歹徒眾多，一定要安靜地把門鎖打開（表示在這裡不要使用炸彈），再送上催淚瓦斯後進行攻堅，理論上泰羅尼教主就在這裡。在這關我們知道，女人，非常會騙人。


■ 邪教的[illegible]

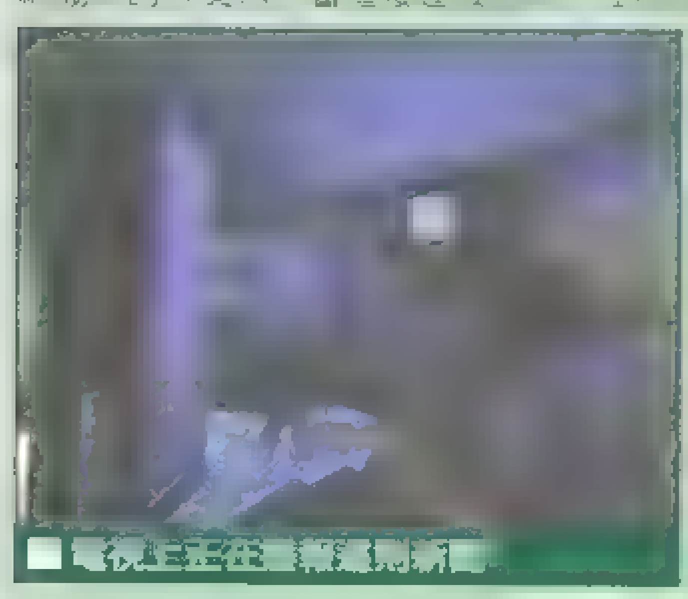

■ 這個樓梯比較安全

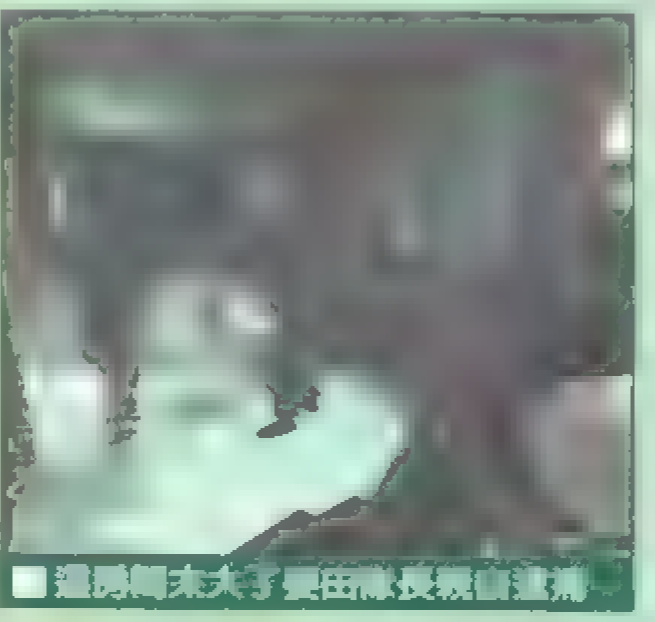
第十關 聖愛可醫療中心

南韓高級官員被[illegible]名槍手狙擊了，受傷的他[illegible]入聖愛可醫療中心，他的保鏢[illegible]在保護他。但槍手似乎不想放過他，有十數名裝備齊全的恐怖份子衝入醫療中心，推測這些[illegible]份子行為殘忍，目標是這位外交官。一樓的入口有兩處，一處在[illegible]一處在後，[illegible]不大，[illegible]一樓。外交官跟他的保鏢已經逃出病房，躲在地下室的淋浴間裡[illegible]的保鏢交戰就把恐怖份子都宰光的話，各位就看不到這位頭[illegible]的外交官，[illegible]一[illegible]，各位請自行斟酌，筆者[illegible]人便是。先搜完一樓，[illegible]的話，就可以在最後一刻扮演英雄拯救外交官。一樓的電視正在播放醫院多件喔！一樓地形很開闊，但沒有需要特別注意的地方，狂熱的恐怖份子喜歡開門出來，倒是不常伏擊。醫院房間很多都可以[illegible]面，其實還容易控制，因為有時候歹徒看不到你。但若是他看到了，那你就死定了，所以在這個關卡要保持蹲下的移動方式，才不會被爆頭。[illegible]該是我們的同盟，但在遊戲裡[illegible]是要抓，只是保鏢和恐怖份子會互相開槍，而歹[illegible]名。



■ 醫療中心[illegible]地圖


■ 電視上正在播[illegible]新聞


■ 這房間太大了要[illegible]


■ 高級官員可能未[illegible]

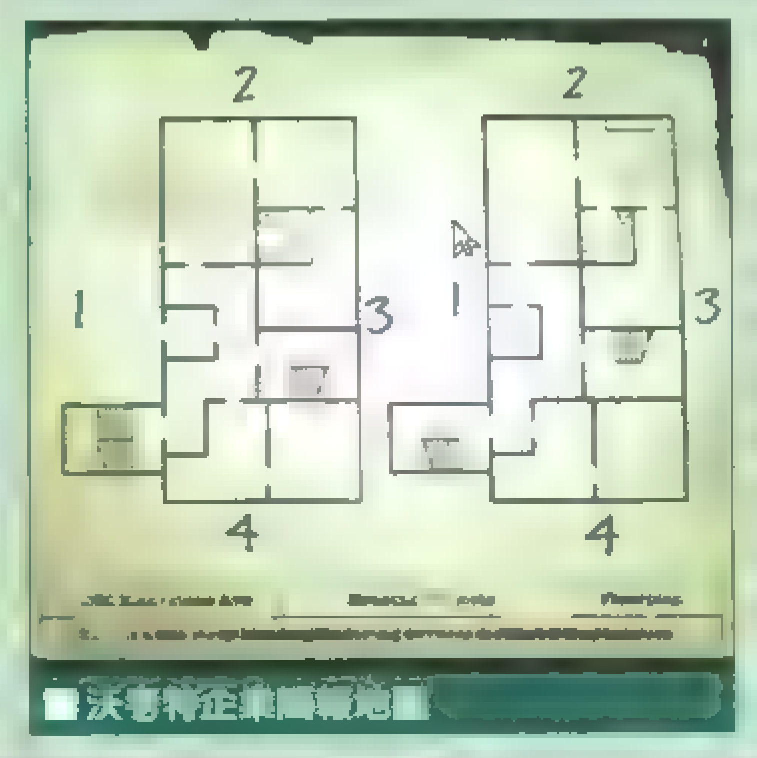

■ [illegible]


■庭園地樓下


■西裝筆挺卻拿把槍

第十二關 沃考特企畫

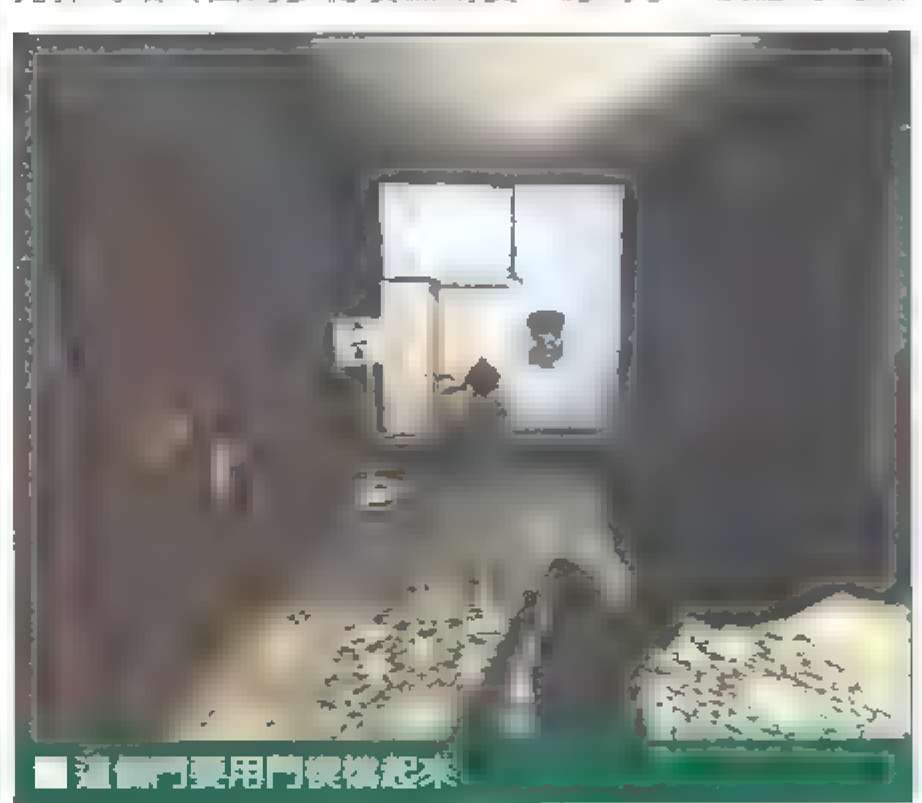
美國軍火與蘇聯黑幫正在進行前蘇聯的武器買賣。很幸運地靠著臥底警探的資料、以及警力的缺乏，目前只有我們能即時阻止這件事。從這個關卡開始，歹徒的數量堂堂邁入二十名以上，這張地圖筆者認為非常的奇特，一、二樓房間的配置完全相同，也沒有三出入口的怪房間，但是實際上那些牆壁都是坍塌的，所以都會和外面的庭院相連接，可以說是超開放地圖！所以要注意的是歹徒不限於建築物內，在庭院裡也有歹徒！主嫌一人、臥底警探一人，這兩人不能失去，否則任務會失敗。入口可以選擇一樓或二樓，入口和難度選擇會影響歹徒配置，筆者因為想先清除庭院的兩名歹徒選擇一樓，然後從地下室進入（也就是說，計畫的兩個入口我都不用：P，出奇制勝嘛！）而且



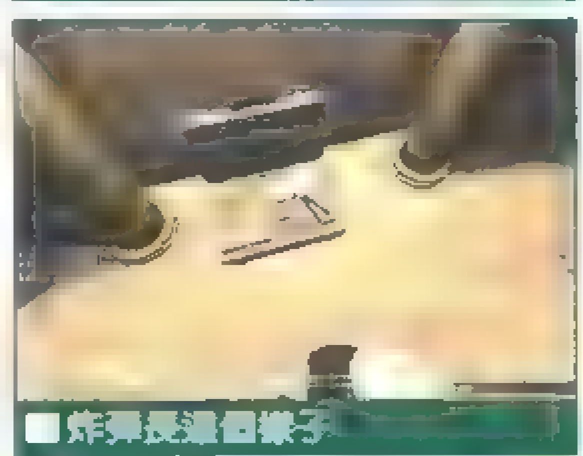
■沃考特企業總部地圖

第十三關 老花崗岩旅館

右派軍事狂熱團體（美國現況）挾持了老花崗岩旅館的老闆和工頭，他們擁有精良的裝備，也就是防彈背心和機關槍。地圖僅限於六、七兩個樓層。入口有兩個，都是從五樓往上進攻，建議攻略從電梯孔道開始攻佔六樓，而且攻擊時必須非常小心，不要讓隊員或玩家受傷影響移動速度。六樓有環形結構，建議用門楔擋住一邊，可以避免歹徒開門迂迴到後方攻擊。旅館房間的攻略並不困難，謹記攻堅三部曲確認門後有無歹徒、閃光彈伺候（因為歹徒裝備精良、房間小、反應時間較短，建議使用閃光彈或震撼彈），破門也不可以使用C2炸藥，會使歹徒重傷。六、七樓的構造相同，都是標準型四個面向，六到七個房間。（收音機正在播放美國現況挾持人質的消息）準備上七樓時會發現炸彈（公事包造型，上下打開，成功拆除後會關上）這就是七樓必須以最佳狀態開始攻略的原因（當然，假如各位想先攻略七樓也可以，不過筆者不保證在六樓不會有炸彈！因為炸彈是隨機分布）接下來搜尋七樓的各個角落處，除了一開始的那顆之外，還有二顆炸彈必須在九分鐘內通通拆除，因為七樓是開放型工地，建議戰術武器使用閃光彈或震撼彈，較有效率也不會被直昇機的風吹散。


■這個門要用門楔楔起來


■不要讓歹徒跑了


■炸彈長這個樣子


■拆炸彈

從這裡可以直接由樓梯進入　　樓，等於掌握了狙擊的制高位置，只是地下室是一間大房間，鍋爐等等會阻礙視線，必須小心前進。注意狙擊手山脈一號的視角，假如玩家從這個庭院一樓進入的話，就會變成二樓歹徒的活靶！所以各位玩家要好好注意前言提示的內容，這些狙擊手之所以會在這裡一定是有目的的！所以先佔領三層樓的樞紐位置，然後掃蕩二樓的開放空間，咱們的黑幫老大躲在二樓，然後再掃蕩一樓與探員會合，掃蕩開放的庭院，就完成這一關了。歹徒有十六人以上，請小心搜索。


從地下室進入

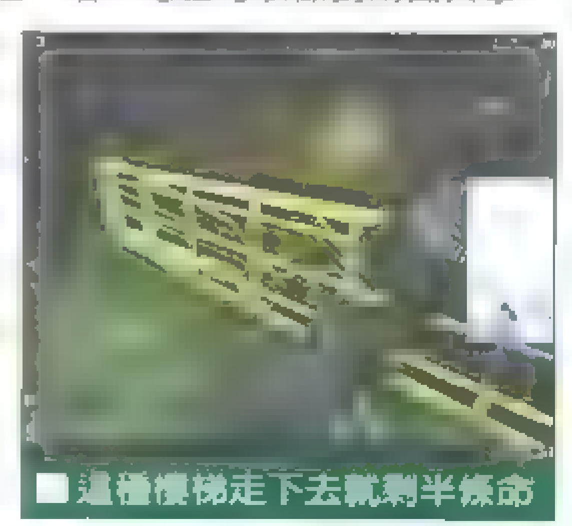

這個樓梯行動方便


歹徒居高臨下我們死定了

第十三關 特瑞斯雷山研究中心

經過千山萬水，終於來到所有單機任務的最後一關了！這次由崔佛特所率領的忠誠部隊（反基因研究狂熱份子）佔領了基因研究中心，除了搜索整個區域，解放市民之外，三個特殊目標是逮捕主嫌、解救教授以及收繳一份裝有全球基因研究人員名單的公事包。歹徒除了具備精良的裝備外，還有較高級的AI，會進行精巧的移動與佈陣，所以門楔在這關有很大的用途。目標的公事包屬於隨機出現，可能在任何一張桌子、櫃子或電腦上。入口有一、二樓兩種，基於一樓的房間數比較少，一樓入口會直接進入開放大廳過於危險，選擇從二樓進攻，並儘量使用大廳外的另一個樓梯來出入一、二樓。（雖然這個樓梯也太開放了，但至少比大廳的樓梯好，二樓的出入口一出來沒有任何掩護，其實也是活靶，但設定上沒這麼殘忍，不過若是在多人連線對戰上遇到玩家的話那就慘了）裡面有許多大型房間，雖然不是三個出入口，但是房間大又有高低差，有許多地點反而可作為伏擊之用。博士在二樓、主嫌在一樓。電腦可以做到兩面夾擊，玩家當然也可以，這張地圖裡房間的標準攻略最好同時從兩面丟兩顆催淚瓦斯來攻歹徒，才可以避免歹徒逃走與受傷。破關之後就直接迎接製作群畫面了，恭喜各位秉持「不殺」理念，再次維持了世界的和平。


這個房間很開闊有兩個入口


這種樓梯走下去就剩半條命


桌上的公事包記得拿

無魚蝦也好這個樓梯比大廳的好





關卡攻擊教戰祕笈 下

第五章 未被決定的未來

BATTLE 42 修伊的特訓

＊戰場配置

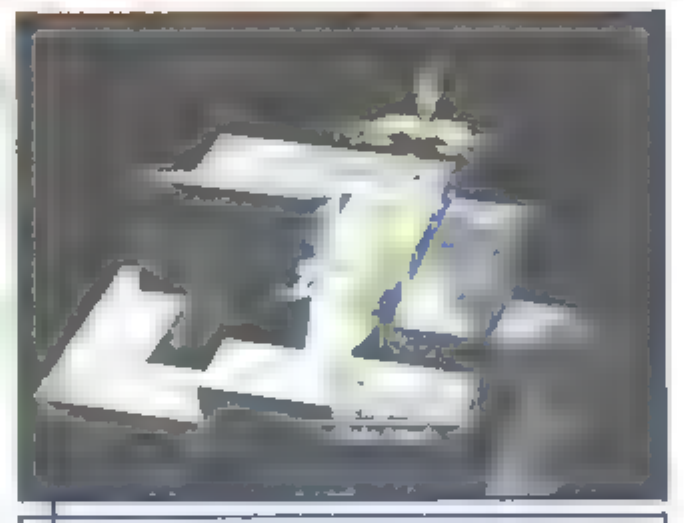
[illegible]	修伊
[illegible]	妮依、[illegible]、[illegible]

＊勝敗條件

[illegible]	擊倒妮依
[illegible]	我方全滅

＊攻略重點

這戰是修伊的練功戰，就算是打輸戰鬥也會再重來一次。玩家若是在之前有打到蛋黃等異常狀態魂體，給修伊的武器鑲上的話，過關會輕鬆很多。在依序打倒兩隻動物後，與妮依的戰鬥就真的是消耗戰了，請在事先就準備大量的回復道具備用吧。若玩家有讓修伊學力量提升會比較容易些，若無，則可靠力量串燒、體力串燒等道具補足。


■妮依在遠距離時就會使用星耀衝擊

DATA

結局分歧流程說明

真實結局(TRUE END)和普通結局(NORAML END)的分歧點在第五章的【修伊的特訓】戰役之後，關鍵在於夥伴是否齊全，倘若玩家沒有成功完成四大聖靈(★)的封印事件，直接前往「滄海之源」迎戰加瑟多的話，那麼就會進入NORAML END的路線(只完成一、二件事件也是如此)，而當四大聖靈封印事件全數完成後，會觸發傳信鳩事件，待劇情結束後，請前往北方的雪繪村，此時就會正式進入TRUE END事件。

第五章 未被決定的未來

	修伊的特訓
★BATTLE43	風的封印作戰_深摩魯城(蕾菲娜加入)
★BATTLE44	光的封印作戰_布魯西斯城_法妲歸隊
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
★BATTLE47	地之封印作戰_聖亞里昂平原(帕魯瑪、愛斯玲歸隊
[illegible]	[illegible]
★BATTLE50	闇之封印作戰_風葬之橋_藍斯歸隊
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
BATTLE51	雪莉的選擇
BATTLE52	夢境之中

最終章 風之泣

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] END

BATTLE 43 風的封印作戰

＊戰場配置

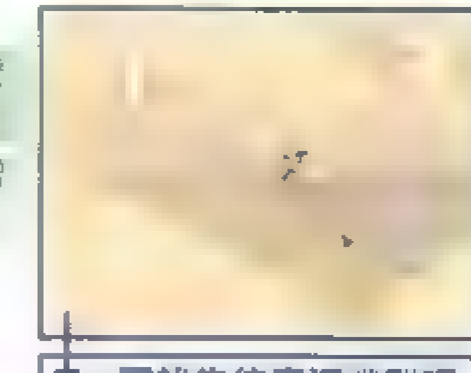
我方主將	九音
我方NPC	奈莉魯、潔拿魯劍士×4、潔拿魯弓手×2、潔拿魯法師×2、赤蝶禁衛軍×4、冷夜弓手×2、冷夜法師×2
敵方配置	守護石像×4、哈比×4、赤蠍×4

＊回合事件

敵方第[illegible]回合增援風之大聖靈、格里風×6
第三回合我方增援蕾菲娜
第五回合我方增援修伊、妮依、安潔妮、幽彌、克羅蒂雅

＊勝敗條件

勝利條件	敵人全滅（第二回合變更為擊敗風之大聖靈）
失敗條件	九音死亡、第五回合後加上安潔妮死亡



一開始先往旁邊逃離吧！

＊攻略重點

進入第五章修伊特訓事件過後，走到潔拿魯就會觸發此戰。這一戰我方NPC很多，請就直接利用他們當肉盾吧！一開始先讓九音往右下角移動，避開主要戰場，等待增援的夥伴一起會合，若有餘力的話，這時也可以先擊倒一、二名小兵，但注意別追擊得太過深入，以免慘遭圍毆。第五回合後會有修伊等人的增援，請往他們那邊移動會合吧！（或是移動修伊等人過來會合也可以）集結戰力之後，就是可以反擊的時刻了。這邊筆者建議玩家採守勢應對，等待敵人慢慢過來，再予以逐個擊倒。盡量讓敵人有站成一排的情況發生，以便使用力量提升＋劍衝擊等的直線攻擊技能大幅削減敵人戰力。消滅了雜兵們之後，就是與風之聖靈的決戰了。他會使用廣範圍的魔法攻擊技，但所幸他的魔攻力不高，這招打起來是不會太痛的。玩家盡速以強力技能攻擊他的背面與側面，擊倒了風之聖靈就能過關了。

BATTLE 44 光的封印作戰

＊戰場配置

我方主將	法姆
我方NPC	龍騎士×6
敵方配置	吼×10

＊勝敗條件

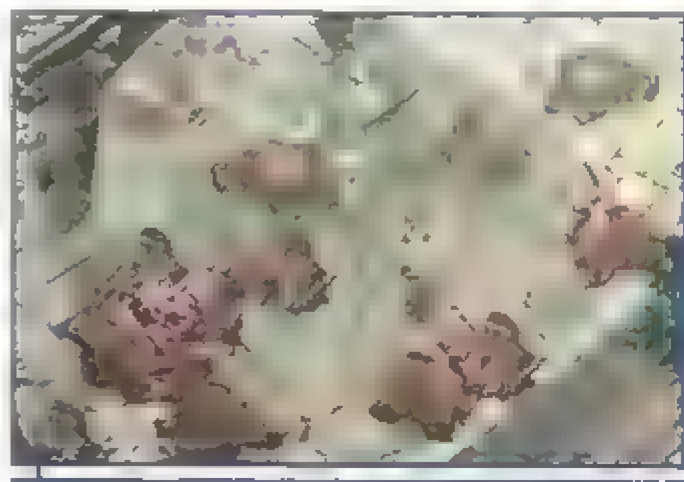
勝利條件	敵人全滅（第三回合變更為擊敗光之大聖靈）
失敗條件	法姆死亡、第四回合後加上安潔妮死亡

＊回合事件

敵方第[illegible]回合增援光之大聖靈、吼×4
第四回合我方增援：修伊、妮依、安潔妮、幽彌、克羅蒂雅

＊攻略重點

進入第五章修伊特訓事件過後，走到布朗西斯就會觸發此戰。這關敵人數量雖然不少，但他們的攻擊模式較為單純，基本上威脅性是不大的。回合開始後，法姆先往後撤離主戰場，等待修伊等人的援軍到達。待雙方會合後，再一舉向前進攻吧。清完剩餘的吼之後就是光的聖靈了，這邊建議用法姆、修伊作為主攻。幽彌、安潔妮作為輔助。光的聖靈攻擊力雖強但防禦能力頗低，玩家只要集中火力攻擊，相信是可以順利通關的。



龍群實力並不強，別太大意是能輕鬆全滅他們的

BATTLE 45 狂亂的魔獸

＊戰場配置

我方主將	愛斯玲
我方NPC	聖徵劍士×4、聖徵弓手×3、聖徵法師×3
敵方配置	樹藤怪×5、蓋爾×4、愛心膠質怪×6



多多利用我方NPC來擋住敵人

＊勝敗條件

勝利條件	敵人全滅
失敗條件	愛斯玲死亡

＊回合事件

第二回合我方增援：修伊、妮依、克羅蒂亞、安潔妮、幽彌
敵方第三回合增援：格里風×3、鷹人×3
敵方第四回合增援：米陶諾斯×3、歐克戰士×3
第六回合我方NPC增援：卡諾王、賽連劍士×2、賽連法師×3

＊攻略重點

進入第五章修伊特訓事件過後，走到[illegible]就會觸發此戰。這關的敵人數量相當多，一不小心就很容易被包圍而全滅。所幸這戰我方增援登場的相當得早，妥善利用NPC的話，這戰依然是能輕鬆打過的。一開始時請先讓愛斯玲站再原地不動，等我方增援登場後再往他們那邊前進，等雙方會合之後，這時我方NPC應[illegible]，[illegible]先往左走攻擊敵人的側翼吧！首先必須狙擊的目標是愛心膠質怪，斷絕敵人的[illegible]愛心膠質怪之後，[illegible]往內殲滅敵人吧。（若此時有學到如：疾箭風雨、獵鷹衝擊、舞面操爆彈等範圍攻擊的話，會輕鬆很多。）另外也請盡量的幫我方NPC補血，他們也是能發揮相當效果的戰力的。若萬一不幸讓NPC全滅，而敵人的戰力還相當龐大的話，請玩家就開始往左下角移動，與第六回合登場的我方NPC會合吧。之後再以他們為盾，在後頭放遠距離攻擊逐一些殘剩下來的敵人吧。

46 突圍

＊戰場配置

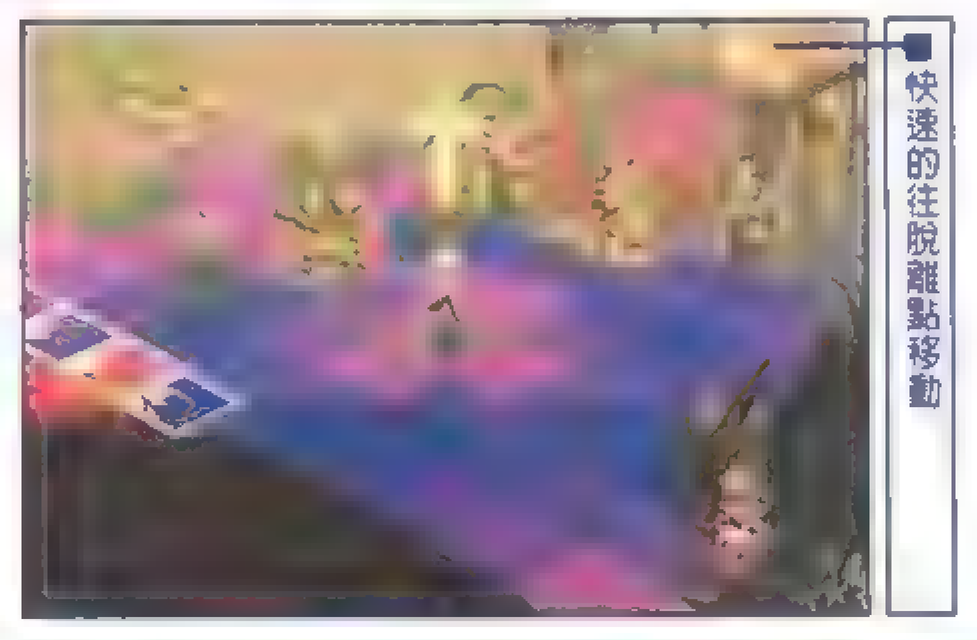
我方配置	愛斯玲、修伊、妮依、克羅蒂亞、安潔妮、出擊點×2
我方NPC	卡諾王、賽連弓手×2、賽連法師×2、賽連劍士×2、聖欲劍士×4、聖欲弓手×4、聖欲法師×2
敵方配置	巨蠍×6、獸兵戰士×4、邪狼×4、小妖精×3

＊勝敗條件

勝利條件	到達脫離地點
敗北條件	艾斯玲、安潔妮、卡諾任一人死亡

＊攻略重點

這戰的敵人不但多而且也相當強，基本上是不用考慮全滅敵人了。這一戰只要我方強制出擊五人中的任一人，踏到脫離點上並選擇（待機），就能過關了，這裡筆者建議用克羅蒂亞（有學習神行足更好），一口氣衝到脫離點吧。要是擔心走到一半被打趴，那就在克羅蒂亞身上放個防禦結界吧（或是吃顆體力果實也成！）



快速的往脫離點移動

47 地之封印作戰

＊戰場配置

我方配置	愛斯玲·修伊·妮依·克羅蒂亞·安潔妮·出擊點×2
敵方配置	地的大聖靈（BOSS）·米阿諾斯×4·殺人熊×4、小妖精×2

＊回合事件

第＿回合我方增援西撒、帕魯瑪、幽頭

＊勝敗條件

勝利條件	擊倒地的大聖靈
敗北條件	我方任一人死亡

＊攻略重點

本戰一開始時，請將修伊和妮依的位置互調（要是修伊的風華亂舞有學到Forever，可以先讓修伊過去對付橋上的殺人熊）。到了下一回合之時，走過來的殺人熊們應該會在妮依面前站成一直線，此時就請用鬥氣凝聚加星耀重擊撞過去吧，打倒了殺人熊後請在原地待機，下一回合增援的魔獸們會主動往我方靠過來。這時先把我方人員散開吧！每人之間至少距離3～4格），以防對方使用火焰風暴攻擊。等西撒等人增援後，再一舉打倒烈炎獸和格里風們吧！接著就是與地之聖靈的決戰了，這裡筆者建議先把米阿諾斯一隻隻的誘過來解決掉，之後再派強力角色上去圍毆地之大聖靈即可。

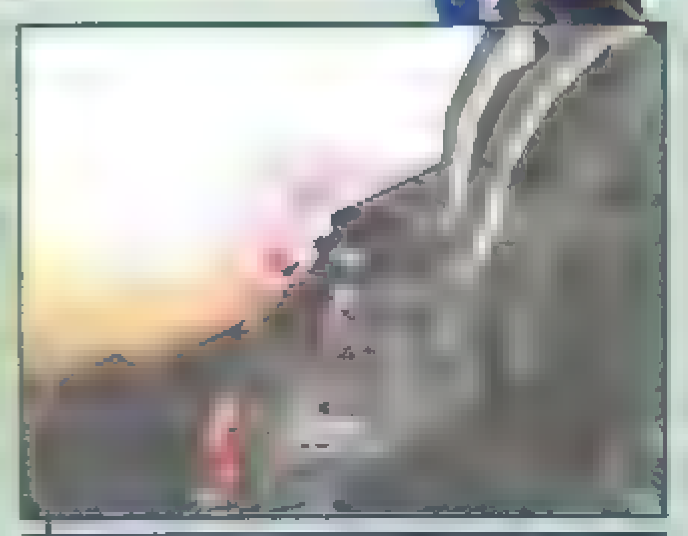


逐步的擊倒主動功過來的敵人吧！

48 來自深淵的暗闇

＊戰場配置

我方配置	[illegible]
敵方配置	古代魔龍×4、骷髏槍手×4、暗靈法師×2、殭屍×6



誘使敵人排成一直線後再用無痕攻擊

＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
敗北條件	我方全滅

＊攻略重點

本戰一開始時請讓修伊和妮依（或其他會星耀重擊技的角色）站在橋的前端（二人身後請不要站人。）等待殭屍都過來之後，再接以星耀重擊和無痕來攻擊（若修伊還沒學到這招，玩家又沒其他會星耀重擊的角色時，這時可用賽羅送把妮依送到修伊的位置，再接一技星耀重擊即可）。擊倒了殭屍之後，後頭的魔物們也不會太難對付，看玩家想逐一誘過來打掉，或是直接過去一次打掉，就看玩家自己的考量了。

49 為了心愛的人

＊戰場配置

我方配置	藍斯
敵方配置	骷髏兵×5、暗靈法師×3、殭屍×2

＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
敗北條件	我方全滅

＊攻略重點

基本上以藍斯的實力，要擊敗這些敵人會是易如反掌之事不過了。除了困難模式下要注意敵人的技能（建議裝備毒抗狀態）以及別讓藍斯裝備暗屬性的武器。這樣是一定要能一口氣過關的。

只要別給藍斯裝暗屬性武器，基本上是能輕易過關的

50 闇之封印作戰

＊戰場配置

我方配置	藍斯
敵方配置	闇之大聖靈 BOSS、巴弗威×4、古代惡魔×4

＊勝敗條件

勝利條件	擊敗闇之大聖靈
失敗條件	藍斯死亡

以災厄焰＋轟天碎龍擊來重創敵人

＊回合事件

第三回合我方增援修伊、妮依、克羅蒂亞、安潔妮、幽彌

＊攻略重點

要是玩家之前把藍斯練的夠強，這關其實是可以瞬間結束的請在回合開始時，操作藍斯只往後退一格，這時闇的聖靈會為了追擊你而衝過來。此時操作藍斯繞到她的背後，使用力量提升＋災厄焰＋轟天碎龍擊，運氣好的話可以一擊就打倒弗妮的。如果玩家不想這麼做，也可交由修伊和妮依負責，在他們增援之後，先讓安潔妮對二人放鐵壁賜福（或兩人自己使用幻影足跡、疾如風等強化招式。）之後等待闇之聖靈自己過來，兩人再補上星耀衝擊和風華亂舞等招式，也是能在一回合之內擊倒闇之聖靈！至於挑戰消滅巴弗滅群，筆者是不建議這麼做，不過玩家若有興趣想挑戰也可試試

51 來襲的惡魔

＊戰場配置

我方配置	修伊、妮依、出擊點×10
敵方配置	古代惡魔×1、[illegible]×1

＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
失敗條件	我方全滅



都玩到這邊了，這裡的敵人相信是無法對玩家隊伍造成威脅的

＊攻略重點

當沒有完成所有找夥伴的事件就來到這裡時，就會觸發這個事件。都玩到這裡了，修伊和妮依想必也練得相當強了吧？基本上本關就算是單靠修伊和妮依也能過關，敵人並不會太多，[illegible]可！唯一需注意的夢魘會使用多種狀態攻擊，請裝備相對的飾品來避免陷入異常狀態吧！

52 真理

＊戰場配置

我方配置	修伊、妮依
敵方配置	薩雷夫

＊勝敗條件

勝利條件	擊敗薩雷夫
失敗條件	我方全滅

修伊與妮依的強力羈絆攻擊－劍舞擊技雙狩

＊攻略重點

這戰又是用兩個人夾擊薩雷夫的戰鬥，基本上以二人的能力而言，是不需要擔心戰敗的。請放手去打倒他吧！

53 救世主加瑟多

＊戰場配置

我方配置	[illegible]
敵方配置	加瑟多、夢魘×4、古代惡魔×4

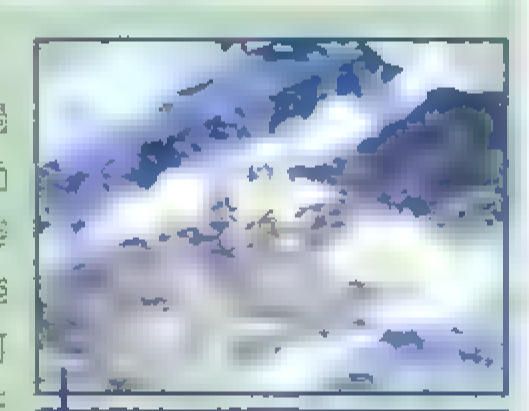
＊勝敗條件

勝利條件	擊敗加瑟多
失敗條件	我方全滅

＊回合事件

第三回合我方增援：修伊、妮依

＊攻略重點



先以廣範圍攻擊來大幅削弱敵人的體力

基本上這一戰撐過十回合就能過關了。而[illegible]大，若無藍斯之流的強力攻擊者，基本上是打[illegible]處，[illegible]擊、無節操爆彈等技巧，就能把這些魔物打倒了。之後就站在後面看魔王和偽救世主的對決吧。以梅爾西迪斯的高強能力，是不可能會被加瑟多打倒的，玩家盡可放心。

51 雪菈的選擇

＊戰場配置

我方配置	艾爾札克、希絲提娜
敵方配置	雪菈
友軍配置	辛德蕾菈

＊勝敗條件

勝利條件	撐過七回合
失敗條件	場上任一人死亡

＊攻略重點



把雪菈的注意力引到艾爾札克身上吧！

當完成四個聖靈封印作戰之後，來到雪繪村就會觸發這些後續事件。這關只要有任一人死亡就會遊戲結束，如何撐過七回合救世本關的重點了。為了避免被雪菈使用範圍攻擊，這裡請先把希絲提娜撤到遠方去吧。然後讓艾爾札克靠近雪菈和辛德蕾菈，並在兩人身上使用失力粉，之後便在雪菈身邊待機，引誘他把注意力放到自己身上。另外，為了避免發生反擊而把　人打倒，請把艾爾的武器先卸下來吧。之後只要注意艾爾札克的殘餘生命值，適時的回復體力即可。

BATTLE 52 夢境之中



＊戰場配置

我方配置	藍斯
敵方配置	烏德斯

＊攻略重點

藍斯和烏德斯的單挑戰役，須注意的是這次烏德斯的[illegible]率很高，所以要在之前的[illegible]度中多買些會有命中率加成的物品(靈巧戒指、鳳凰之羽等)，並也要在藍斯的武器上裝提高命中率的魂體。戰鬥開始後，就繞到烏德斯背後，用災厄焰、力量提升＋任一命中補正高並威力也強的招式，擊倒烏德斯吧！

最終章 風之泣

BATTLE 53 海上的決鬥

＊戰場配置

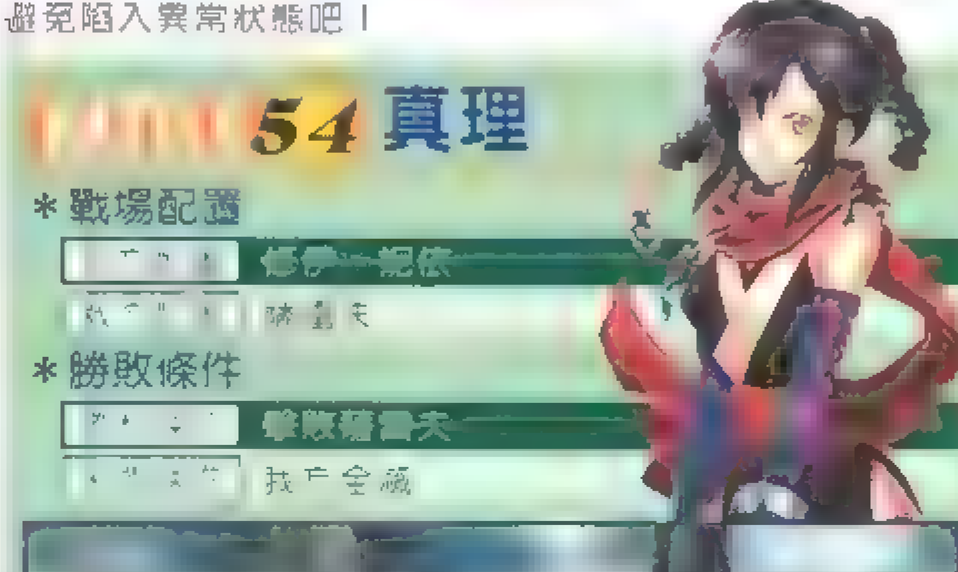
我方配置	修伊、妮依、藍斯、凱琳、出擊點×8
敵方配置	雪亭獸×4、夢魔×4

＊勝敗條件

勝利條件	敵人全滅
失敗條件	我方全滅

＊攻略重點

基本上本關的敵人並不會太強，逐步擊敗他們即可，唯需注意的夢魔會使用多種狀態攻擊，請裝備相對的飾品來避免陷入異常狀態吧！



BATTLE 54 真理

＊戰場配置

我方配置	修伊、妮依
敵方配置	琪雷夫

＊勝敗條件

勝利條件	擊敗琪雷夫
失敗條件	我方全滅



把雪拉的注意力引到艾爾札克身上吧！

BATTLE 55 加瑟多

＊戰場配置

我方配置	凱琳、藍斯、雪拉、安潔妮、艾爾札克、希絲提娜、克羅蒂亞、帕魯馬、幽湧、法姆、露菲娜、愛斯論
敵方配置	加瑟多、夢魔×4、古代惡魔×4

＊勝敗條件

勝利條件	擊敗加瑟多
失敗條件	我方全滅

裝上準確魂體來提高命中率吧！

＊回合事件

第三回合我方增援：修伊、妮依

＊勝敗條件

基本上這一戰只要能撐過十回合就能過關了

＊攻略重點



盡可能的提高命中率

玩家只須在原地等待主動攻擊的敵人靠過來，再加以擊倒即可。不過玩家若想挑戰加瑟多也是可以的（打倒他有機會掉幻想之玉、FY戰鬥服等強力武器防具）。挑戰前務必先要清光四周的敵人，在用我方強力角色包圍加瑟多，用各種手段提升能力後再給予強力的攻擊，（多利用藍斯打背吧！）一回合內擊倒加瑟多即可獲勝

BATTLE 56 幽翠的遺跡

＊戰場配置

我方配置	出擊點×10
敵方配置	[illegible]戰士×4、[illegible]戰士×2、[illegible]人×2、[illegible]



修伊的強力攻擊：[illegible]

BATTLE 57 流水與火焰

＊戰場配置

[illegible]	出擊點 × 9
[illegible]	雪r敵 × 5 偶火敵 × 5

■想擊倒加瑟多的話，必須多仰賴藍斯的攻擊

BATTLE 58 風與大地

＊戰場配置

[illegible]	出擊點 × 9
[illegible]	歐克戰士 3 軍人 3 格里菲 2 巨鵝 2



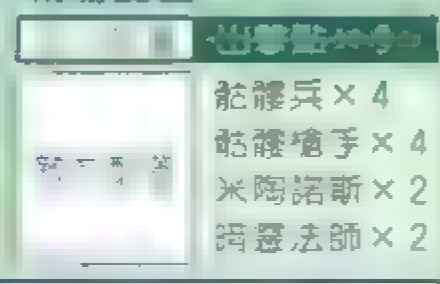
■貝莉卡的攻擊力相當的高

BATTLE 59 光明與黑暗



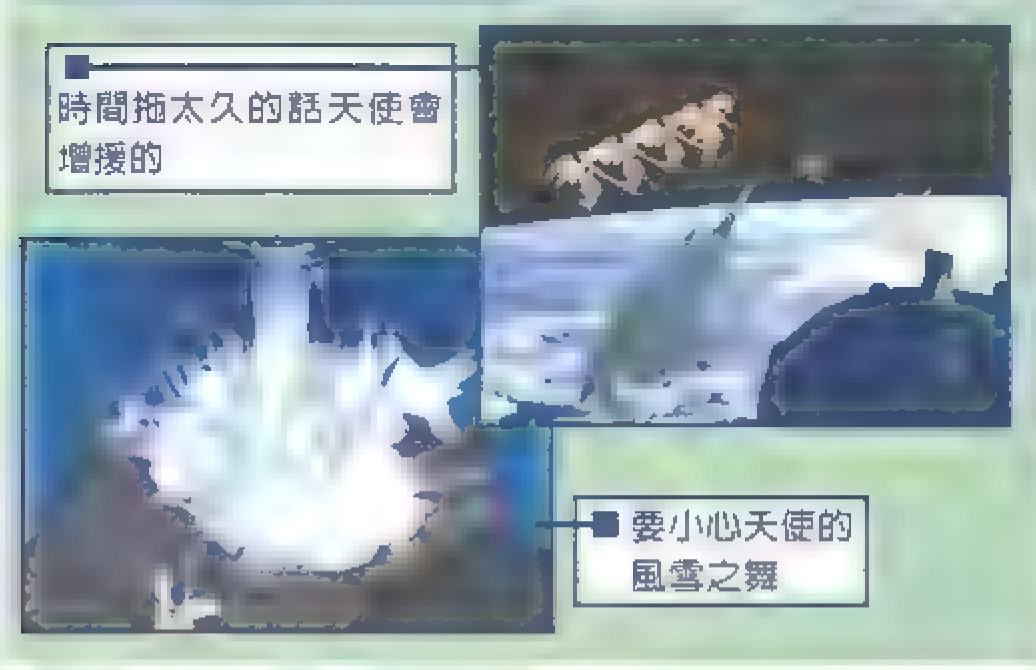
＊戰場配置

[illegible]	出擊點 × 9
[illegible]	骷髏兵 × 4 骷髏槍手 × 4 米陶諾斯 × 2 詛咒法師 × 2



■利用拉克西絲大幅的強化我方所有角色的能力

■時間拖太久的話天使會增援的



■要小心天使的風雪之舞

BATTLE 60 深邃的空間

＊戰場配置

[illegible]	出擊點 × 8
[illegible]	夢魘 × 3、豕 × 4、米陶諾斯 × 2

＊攻略重點

如果玩家想讓貝莉卡加入的話，請在上不沉之月之前來深邃迷宮一趟吧！在遇到貝莉卡前的五場戰鬥基本上都算練功戰，玩家只須注意別拿錯屬性的武器去打相同屬性的敵人即可



■以三神為主力向前衝吧！

BATTLE 61 死神貝莉卡

＊戰場配置

[illegible]	修伊、娜依、出擊點 × 6
[illegible]	貝莉卡(BOSS)、暗殺喵 × 2、殺人兔 × 2、夙 × 4

＊勝敗條件

[illegible]	擊敗貝莉卡
[illegible]	我方全滅

＊攻略重點

通過了前五場的熱身戰之後就是與貝莉卡之戰的重頭戲了。由於本戰的貝莉卡的能力不低，建議玩家派出的較強的角色出戰(如：西爾、藍斯等)一開始就兵分兩路殺出去，擊倒了兩旁的夙後再包夾貝莉卡。由於勝利條件是擊敗貝莉卡，玩家只需集中火力在貝莉卡身上即可。



■兵分二路來掃蕩天使們吧！

62 星海的道路

＊戰場配置

我方配置	迪斯路亞、梅爾西迪斯、拉克西絲、安潔妮、賽斯、修伊、妮依、出擊點×9
敵方配置	天使×12

＊勝敗條件

勝利條件	八回合內將天使全滅
失敗	[illegible]

＊回合事件

[illegible]

＊攻略重點

[illegible]



全力的逃走吧！

63 不沉之月

＊戰場配置

我方配置	迪斯路亞、梅爾西迪斯、拉克西絲、安潔妮、賽斯、修伊、妮依、出擊點×7
敵方配置	天使×14



■[illegible]名攻擊主力包圍那米拉全力攻擊吧

＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
失敗	我方全滅

＊攻略重點

[illegible]

64 挽回心愛的人

＊戰場配置

我方配置	迪斯路亞、梅爾西迪斯、出擊點×10
敵方配置	天使×4　惡羅×4　[illegible]兵器×4

＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
失敗	我方全滅

＊攻略重點

[illegible]



■賽特的強力攻擊技[illegible]回歸的虛無

65 血輪迴的罪與罰

＊戰場配置

我方配置	西拉、賽斯、修伊、妮依、艾爾扎克、[illegible]、出擊點×3
敵方配置	罪與罰之核

＊勝敗條件

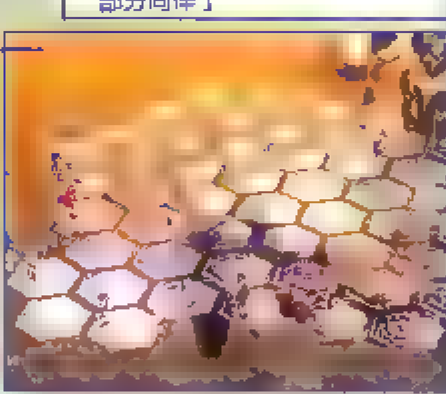
勝利條件	擊倒罪與罰之核
失敗	我方全滅

＊攻略重點

基本上這戰是必敗戰，我方全員衝上去送死就能過關了，不過玩家也可以全員守著核，撐到第[illegible]回合[illegible]也能過關，就看玩家要如何選[illegible]了。



■被逼到無路可走時，也只能犧牲部分同伴了



把陣型散開來，全力的逃跑吧！

戰場66 凱琳．賽拉菲姆

＊戰場配置

我方配置	西撒、藍斯、修伊、妮依、艾爾札克、希絲提娜、九音、雪拉、去姆、帕魯瑪、愛斯玲、幽彌、雪菲娜、安潔妮、克羅希亞、凱琳，出擊點×3
敵方配置	罪與罰之核

＊勝敗條件

勝利條件	擊倒罪與罰之核
失敗條件	我方全滅

＊攻略重點

這一戰就必須打贏才能過了，而罪與罰的攻擊力依然是很高，這一戰要打贏必須活用封魔結界的技能。首先，開始相隔凱琳和安潔妮分別對自己使用封魔結界，再各對一名主要角色使用，並讓帶著裡鎮用藍斯和西撒主攻，之後二人再來到罪與罰的側面，分別使用力量提升＋旗陣之人，使極強化自身能力後，再給予敵人強力攻擊（除神斬、陰陽連擊等）。而其他的角色就都放到後面吧。不過玩家若對其他角色的實力有自信，也是能派他們到中間攻擊罪與罰之核的。

戰場67 聖戰的終焉

＊戰場配置

我方配置	迪斯路亞、梅爾西迪斯
敵方配置	賽特（BOSS）、天使×10

＊勝敗條件

勝利條件	擊倒魔界神賽特
失敗條件	我方全滅

＊攻略重點

這一戰的賽特十分的強力，玩家再和他打之前務必要先做好萬全的準備。回合開始後，建議玩家先擊倒地圖上所有的天使，增加些氣力，之後再與賽特決戰。由於賽特是採被動型的行動模式，這裡還是採把他誘下來再攻擊會比較妥當。這邊筆者是使用迪斯路亞走到階梯的一半左右，賽特就會飛下來直接攻擊冥王。等到達我方回合後，再讓梅爾西迪斯繞道賽特背後，二人分別用極雙天魔劍、封神冥月等強力招式夾擊賽特，一回合下來就能順利擊倒賽特了。

戰場68 不沉之月的灰姑娘

＊戰場配置

我方配置	西撒、藍斯、修伊、妮依、艾爾札克、希絲提娜、九音、雪拉、去姆、帕魯瑪、愛斯玲、幽彌、雪菲娜、安潔妮、克羅希亞、凱琳，出擊點×1
敵方配置	至高神 耶米拉

＊勝敗條件

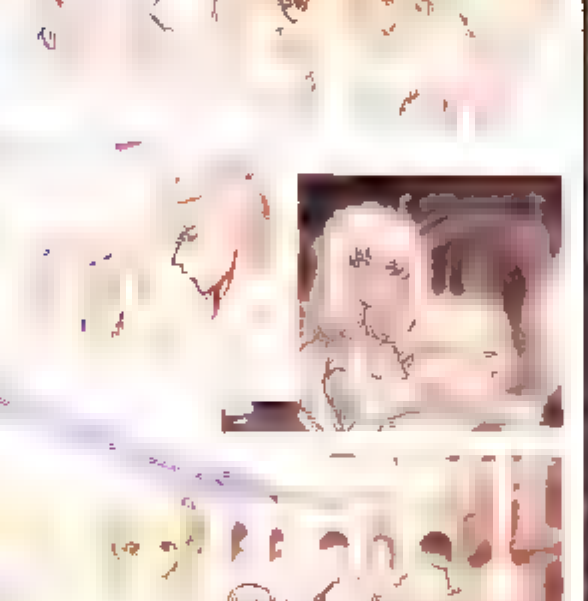
勝利條件	撐過十回合
失敗條件	凱琳死亡

＊回合事件

第二回合我方增援迪斯路亞、梅爾西迪斯，失敗條件改變為凱琳、梅爾西迪斯、迪斯路亞任一人死亡

＊攻略重點

本戰的目的是逃過十回合。開始時請將我方所有角色散開，個別站到地圖的邊緣，分別站好之後，就叫安潔妮和凱琳滿場跑，順將伴角色放到魔結界吧。之後到第五回合後，耶米拉就會開始主動攻擊我方了。此時就得觀察耶米拉的動向而伺機行動。要是耶米拉往東走，我方角色就都往西邊跑，要是耶米拉往西走，角色們就往東跑。以此類推即可。若不幸被逼到死角，則就只能犧牲部分角色來換取其他人逃命的機會了。由於這戰的失敗條件是迪斯路亞、梅爾西迪斯、凱琳任一人死亡就會失敗，所以請玩家如何都要把他們三個留到最後，撐過了十回合之後，就能迎向精采大結局了。







攻略最終回

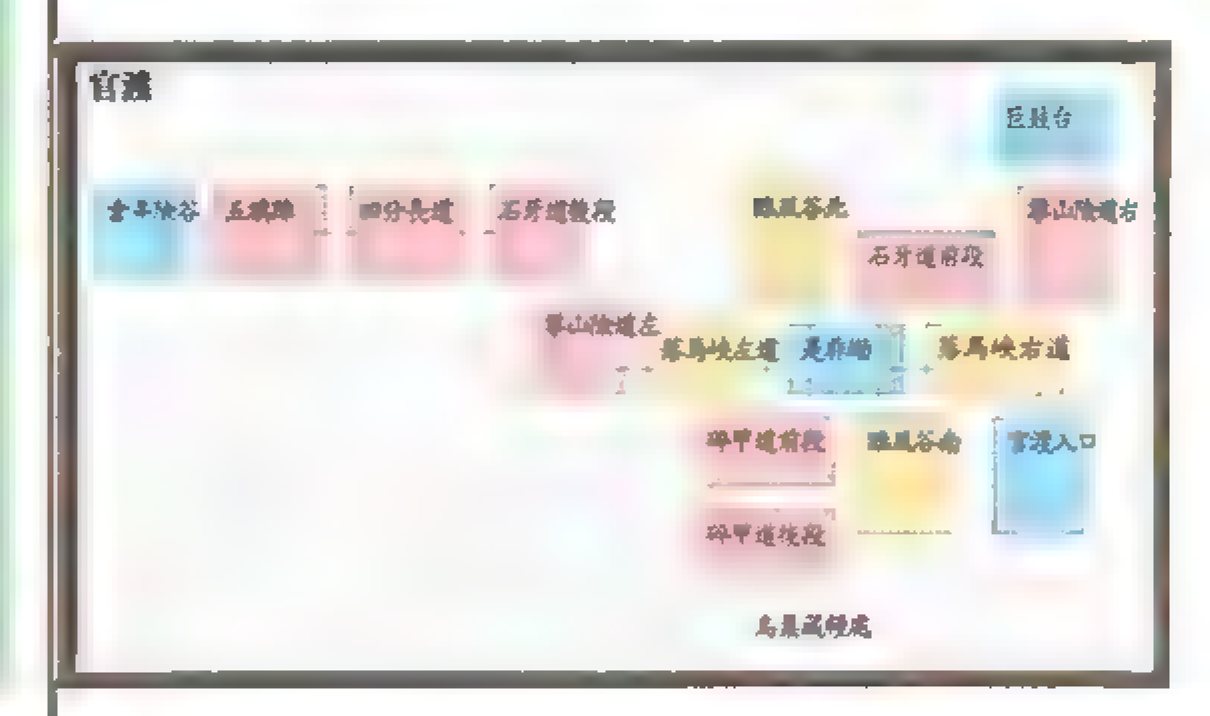
帶你攻略 唯美結局

攻略指南《最終篇》

前往官渡戰場支援

門外曹軍傳令來報，請病體初癒的楚歌與眾人同往將軍府商討與袁紹決戰的策略。將軍府內聚集全朝文武，針對官渡戰情討論。夏侯惇道曹軍情勢不利，需要我方從許都調徵兵糧前去援助。關羽知劉備處身袁紹陣營從事策反工作，隨時有殺身之虞，告別隊伍要去接應，改由夏侯惇加入擔任協力武將。接下來請到許都街上拿取兵糧。瑤甄在官渡戰役期間不在隊伍中，戰力損失不少，雖然遺憾但也只能接受遊戲設計群的安排了。許都城街道上新增三名路人型的士兵，位置都相當顯眼，找起來沒有太大困難度。確認取得三份兵糧後，便可離開許都，趕往官渡戰場。官渡的位置與白馬寨還十分接近，都是在大地圖的北端。回看袁紹軍中，洞悉真相的袁熙屢遭沈媽打壓，險些被押入大牢，巫宸及時帶來護凰血俘虜，洗清袁熙之冤，但大勢已去難再挽回。

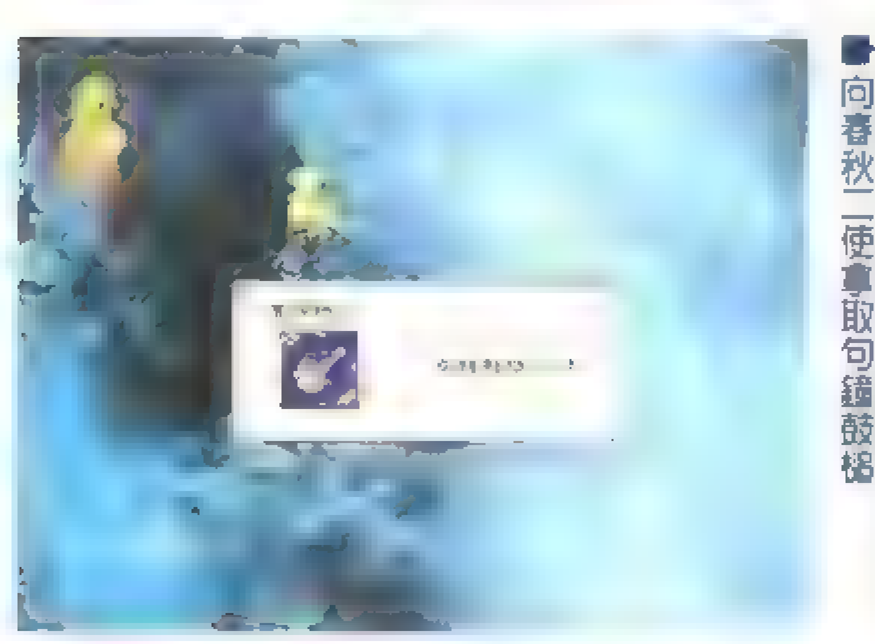

上街拿取兵糧





找出「句鑼鼓槌」

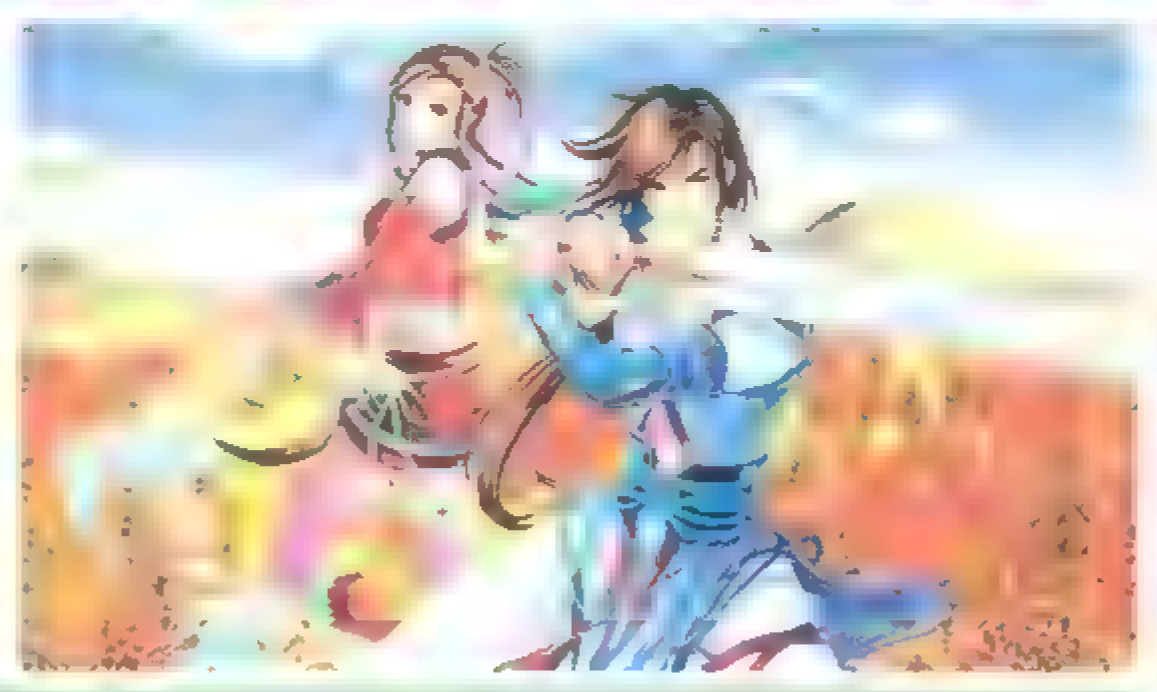
官渡入口，患病的郭嘉盡忠職守，勉力指揮，見楚歌與夏侯惇趕來救援，雖是高興但卻咳嗽不止，體態虛弱。他交派給楚歌的任務，是找出「句鑼鼓槌」，敲響傳說中黃帝曾使用過的巨鼓，以求激勵士氣。這把鼓槌可在進入官渡後不遠處的臨風谷南場景中獲得，該地僅能以飛行技能通行，飛至場景南端時會自動帶各位找到春秋二使，她們已替楚歌尋到此物。鼓槌到手，接著要渡過攀山隧道，才能抵達巨鼓台。鼓上同樣有袁紹派出的駐軍，領軍者為袁紹三子袁尚，雙方各為任務而來，交戰無可避免！對袁尚之戰，又是場典型得不能再典型的敵將戰。前排放些耐打的隊員，伺機反擊吧！隨著新武技的習得與舊武技的提升，我軍此時應該擁有不少廣範圍技，如果稍後打算退出戰場住宿休息，那麼這兒就無須顧忌，可全力施展。打退袁尚，楚歌高舉鼓槌，使盡渾身氣力敲下，鼓聲傳遍官渡，杜晏也適時插上曹軍軍旗，一時間曹軍歡呼聲直衝九天，士氣大大振奮，漸漸將兵馬數較多的袁軍逼退。



向春秋二使拿取句鑼鼓槌



使用句鑼鼓槌敲響巨鼓



燒毀烏巢糧倉

袁軍位居官渡中心，卻是非這場景，楚歌卷身本不應在此出現的美將西域山濤，他乃正是對楚友身處在此，其實郭嘉已病倒，才請下屬前來指揮曹軍。周瑜認為燒掉袁軍位於烏巢的糧倉，必定能讓勝利到來。夏侯惇於此整隊，故當中會加入許攸的行列。聽從指示，渡過重重山路後，找到烏巢藏糧處，把守此地的竟是眾人舊識，琴智者袁熙。對袁熙之戰，袁熙屬於文人，主要以各種策略攻擊我方，近距離的肉搏戰則是交給他身旁眾多兵士，以牙還牙，就用杜宴的長槍一口氣給予雜兵們重創吧。袁熙的個人實力相當堅強，就算戰場上僅剩他一人獨撐，也要防範他各種強力的全體攻擊，別給他進攻的機會，集中餘力敗他吧。豁出性命的袁熙，以身體擋上反擊勿君之一的音波攻進，無奈的周瑜只好擊暈他，交由曹軍發落，不願讓他沒有價值地死去。此地要特別注意的是，袁熙雖已不代表任務完成，必須再靠近堆積於烏巢深處北端的糧草堆，楚歌才會放火。縱火後，就能前去討伐最後的統帥－袁紹了。



打敗袁熙，至烏巢場景北端的糧草堆處即可放火

前往官渡盡頭討伐袁紹

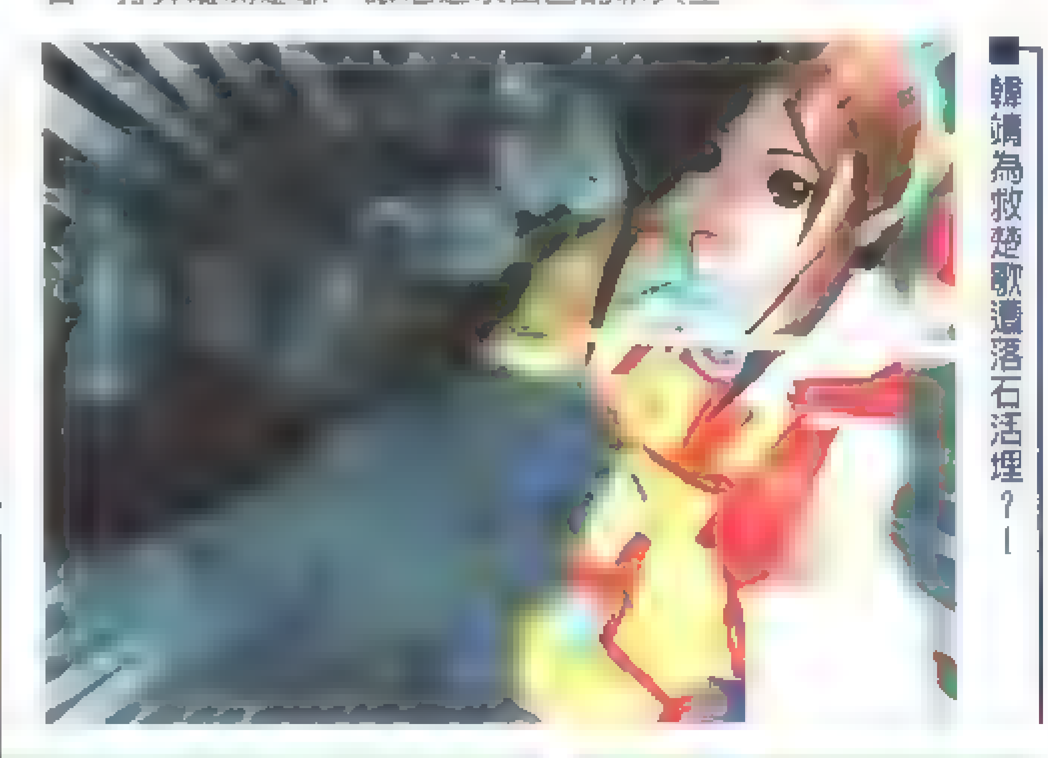
經過四分長道後，官渡盡頭也將近，之後等待著各位讀者的是兩場艱辛的戰鬥，請做好最佳準備，再往前行。楚歌衝過千萬兵馬，到達袁紹本軍前的五旗陣，巫宸守備於此，祭出召喚大法，請出與楚歌等人也算是數度仇家的五旗首：金旗金奚、木旗木擘、水旗水優、火旗火重、土旗土震，合力攻來！對五旗全員之戰。五旗合起來總計有五十萬點的體力值，與其分散火力，不如先集中一隻全力擊破，無論如何都要設法盡量減少對方人數，不然長久打下來鐵定吃不消。要是有讀者感到太過困難，那麼請回頭練點功，重新調整裝備與陣型，再來重新挑戰。惹人厭的五旗在這回落敗後，將永遠不再登場。似與杜晏關係頗密切的巫宸本欲親自動手，但護鳳血族族長月姬親自前來助陣，讓巫宸無暇對付楚歌等人，省掉一場爛戰。再往前去，便是最後終點官渡險谷，等候著楚歌的魔王是誰，大家心理應該有數，治療完對五旗戰中所受的傷後，存個檔，勇敢前進吧。



大戰五旗

與韓靖的最後一役

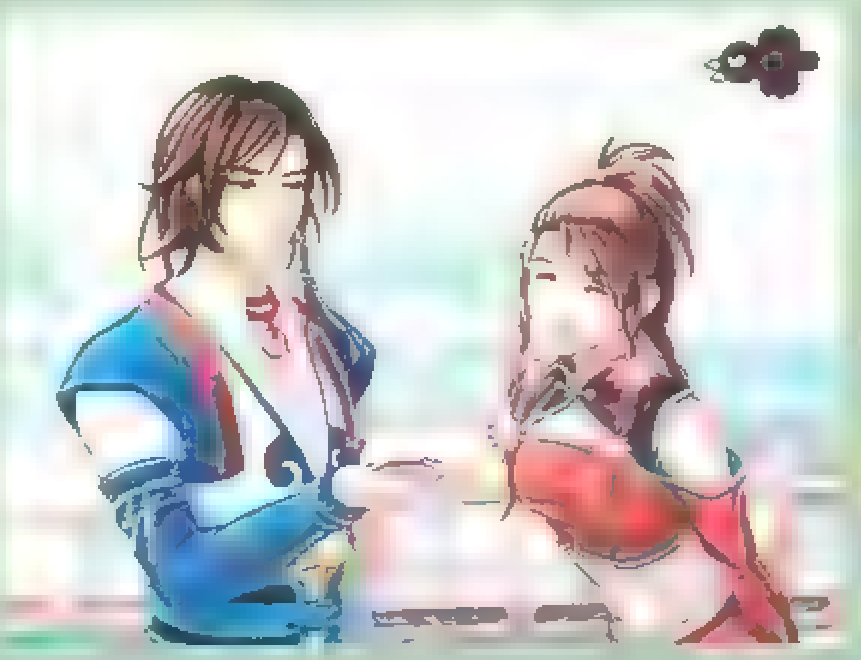
沒錯，官渡地區的大將就是韓靖，袁紹早在兵將掩護下逃跑。韓靖對召德村被滅之事亦感震驚，非他所為，但為激起楚歌鬥志，故意默不作聲。韓靖的強度比起過去更是增加幾許，但經過許多磨練的我方隊伍也不好惹，請使出所有的最強攻擊來對付他，至少利用同伴們被打倒前的機會好好地削他體力，等有人昏倒再來救。韓靖的攻擊特性與過去雷同，都是對單人使用打擊段數多的強力攻擊，優點是對單人殺傷力強，缺點是無法讓我方立即有全滅危機，把握住這點，加以反擊，就有機會勝利。韓靖戰敗，楚歌正想問清楚召德村之事，怎知險谷內火藥引爆，巨大落石接連墜落，韓靖在最危急的時刻將楚歌推出落石圈，自己則身埋谷中，難有活命機會。官渡之戰結束，曹軍獲得勝利，楚歌在刻上韓靖之名的許都碑亭，懷念著韓靖與他的過去種種。身後的沈嫣緊抱楚歌，也難以接受韓靖就這麼死去的事實。這時，宮中宮女來此地，傳達皇帝之意，要兩人進宮相見。海棠則遠遠看著，打算離開楚歌，讓他追求自己的新人生。



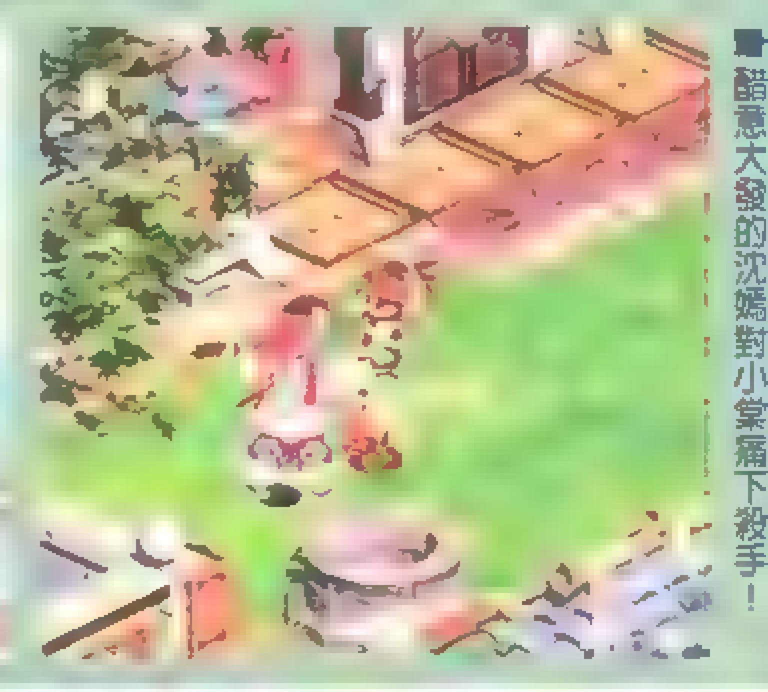
韓靖為救楚歌遭落石活埋？！

沈嫣劍毀海棠容顏

進入嘉德殿，找到獻帝，這回原來是獻帝想為這兩名協助漢朝贏得下邳與官渡兩大戰役的功臣證婚。聽見要與沈嫣成親，楚歌感到有些無措，這時海棠進來向楚歌辭別，卻更讓楚歌焦急，急忙追著她離去，使沈嫣妒火驟升，怒色畢露。從皇宮中庭追到迴廊，楚歌終於見到海棠。楚歌很不希望海棠就此離開，深知兩人永遠無緣的海棠為求解脫，假稱已有心上人，才想離開回到百花樓，走前還拿出個沒有開口的自製錢包送給楚歌做紀念。不捨的兩人久久難以分開，楚歌最後說出希望能依過去約定送給她百朵海棠花，要小棠在城門處等著他。正當楚歌要前去購買時，陰險醋意的沈嫣出現，強要楚歌先陪她去客棧，楚歌雖然不知這將造成他與海棠的永久分離。進入客棧後，楚歌被春使與秋使灌醉，酒醉期間發生許多難以意料的重大變故。獻帝公然遭蒙面女子團體擄綁（又被抓，真是夠衰），海棠念及舊交之情放走袁熙，竟然遭到由妒生恨的沈嫣從背後狠札一劍，再被亂劍毀容，推落水井之中，難道當真是紅顏薄命？！



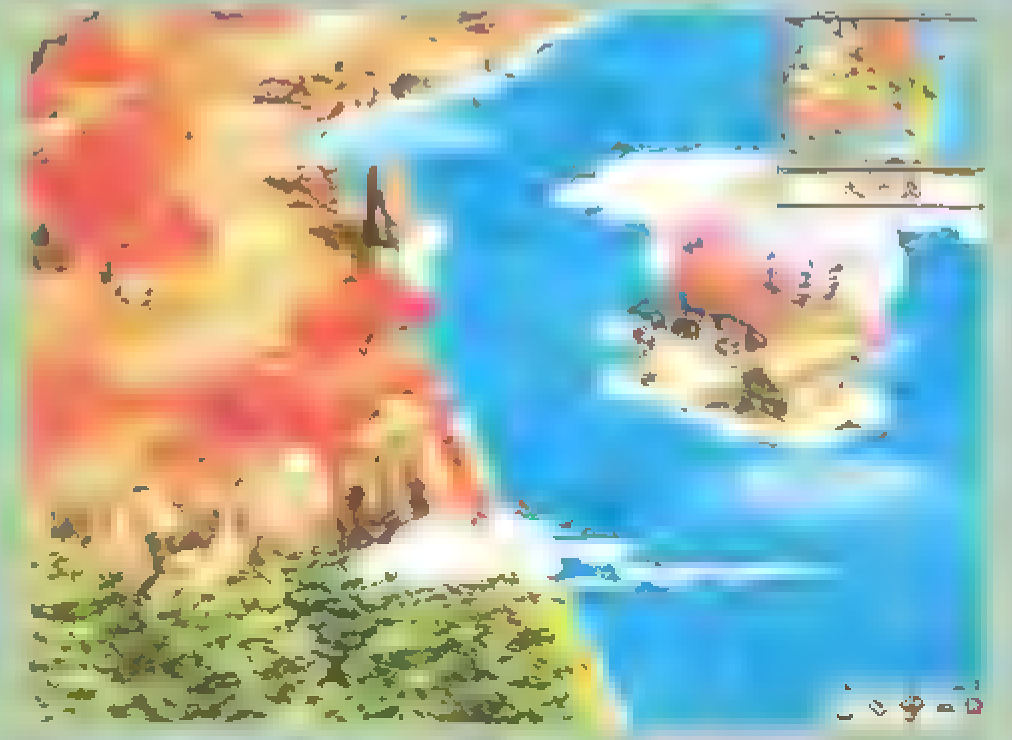
小棠送楚歌自製錢包做紀念



醋意大發的沈嫣對小棠痛下殺手！

前進幽妍島

良久，楚歌自客房內醒來，想起與海棠約定，奔下客棧一樓時，皇宮士兵急急來報，發生緊急事態，要楚歌馬上前去將軍府！半信半疑地進入將軍府的楚歌，看衆人臉色鐵青，才相信真有大事發生。獻帝被綁，袁紹病逝，曹操是暗殺七君之一，孔明山居遭無名火燒盡，一切都顯然是有心人士策劃。沈嫣提議要帶楚歌前往海外的幽妍島，請求護靈血族的首領夫人協助，於是瑤甄與楚歌等人便不疑有它地隨沈嫣而去。離開許都後進入大地圖，往南走，接近河邊的一名高人處，就是能夠下水游泳的地點，沿著河道往東游，出海後再往北，就能找到幽妍島，上岸後請直接由入口進入。楚歌離開後，孔明帶著樂香與百玥（先前忘記介紹，兩人皆為前作之我方隊員，爾後百玥更為前作主角慎．．．呃，自己去玩看看吧）來到許都將軍府，舊道女禍遮天，楚歌此去大為凶險，性命難保！本遊戲至此正式進入最後階段，隨之前的對話選擇，楚歌對海棠與沈嫣的感情值高低，會造成最後路線的分歧，但基本差異只在過場劇情與部份角色地位的轉換，該打、該走的路線幾乎完全相同，所以合併介紹，最後再對差異處稍微說明。



■被沈嫣拐去幽妍島了





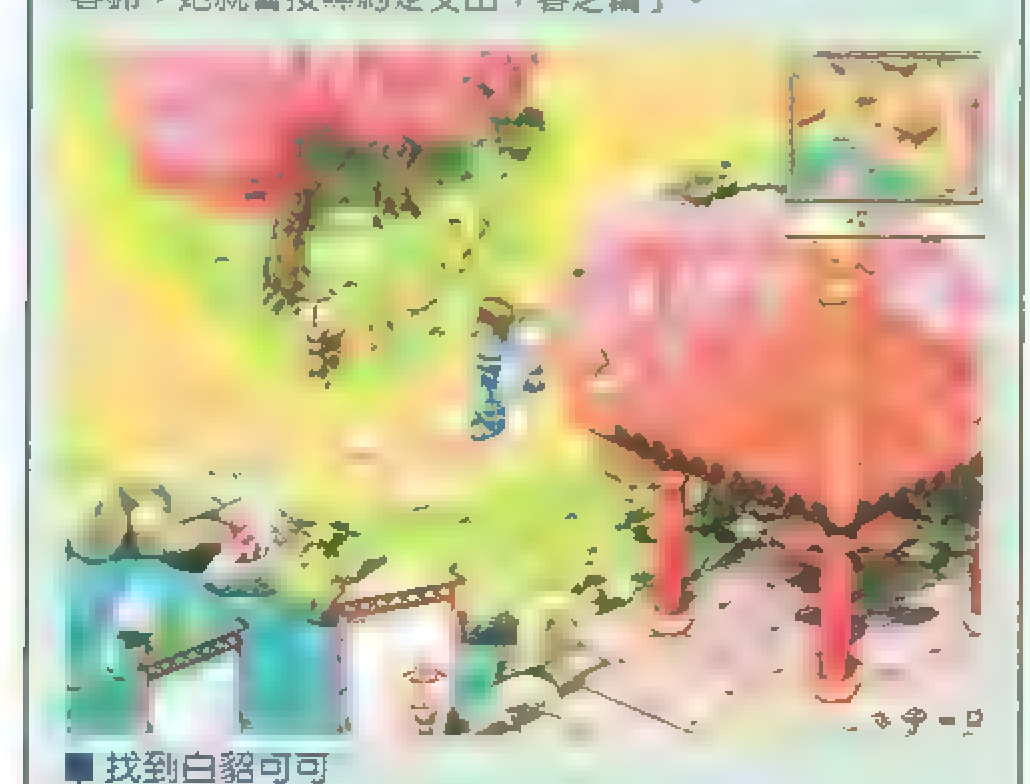
終章之一 海棠完美結局篇

幽妍島內，沈嫣說明想見夫人必須通過春、夏、秋、冬四使的考驗，得到四把鑰匙，才算符合資格。目前所在位置是幽妍島上的幽妍水堤，往左、右、上各有通路，可通往各個使者的居住處。基本上四使考驗的順序不拘，可隨意進行。

四把鑰匙的考驗

春之鑰

春之庭位在幽妍水堤之右，靠近站在此地之北的春使，她提出的考驗是替她找回心愛的寵物，白貂可可。可可躲在水堤上方通道連結著的櫻蘭庭湖畔，必須將隨身寵物換成青凰才能看見，全無難度可言。得到白貂後，回頭找春使春鈴，她就會按照約定交出「春之鑰」。



■找到白貂可可

夏之鑰

夏之庭的入口是在櫻蘭庭的右上角。通過試驗的方法很直接，就是走近夏之庭中央，與夏使開戰，打贏就沒有問題。當然夏使並非泛泛女流，被她的全體火焰燒到是非常的痛，算是相當難纏的強敵，相當程度的回復能力乃是必備。設法將她擊敗之後，「夏之鑰」就是我們的了。



■打贏夏使即可得到夏之鑰

秋之鑰

秋之庭位於幽妍水堤之左，秋使人在秋之庭中的秋襲居屋內。接近她之後，她會簡單解釋任務內容，在秋之庭中找到四粒櫻花種子，時限一分鐘。四粒種子即使不需尋覓也會自動現蹤讓讀者們看見，但短短的一分鐘，只要撞上敵人一次，從進戰鬥到打贏，就會耗去大半時間，幾乎等於宣告失敗，所以請小心躲避敵人，就算真的不小心遇到也請直接撤退，否則打贏的結算畫面中時間也會持續縮短，根本沒得讓各位交差。順利取得四粒櫻花種子後，還要在剩餘時間內回到秋襲居，才算成功。完成後與秋襲交談，可得「秋之鑰」。



一分鐘內找到 4 粒櫻花種子

冬之鑰

冬之庭須從櫻蘭庭的左上通路進入。靠近冬裳居的門前，身為冬使的沈嫣會親自為楚歌進行考驗，在友情（？）通融下，改以文試作考，不必動刀動槍。在此就直接透露答案，第一題選 4，司馬相如，第二題選 3，鳳求凰，全部答對後進入冬裳居，接近床邊的桌子，各位就能獲得「冬之鑰」。



答對問題就好了

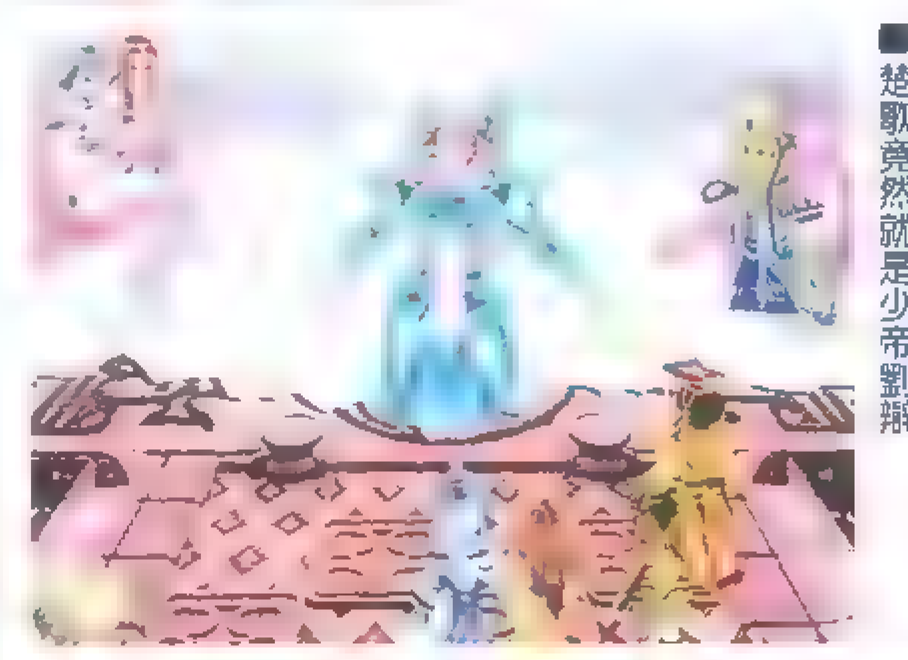
沈嫣坦承罪孽　楚歌怒不可遏

四把鑰匙集齊，便可往緋炎庭找曾在官渡助我方拖延巫辰行動的月姬；緋炎庭須透過位在冬之庭或夏之庭的小徑才能進入，遊戲經驗不深的讀者可能會為此迷路，須小心。進入緋炎庭中的屋內，與月姬交談，確認四把鑰匙全部到手後，在此庭右上角的瘴氣會消散，現出通路。通過考驗後，再過赤炎廊，就能見到護凰血族目前的當家，何后。但楚歌越走越覺得狀況頗不對勁，到達幽妍壁後，看到被擄來的田氏與獻帝，楚歌才知中計！沈嫣一直都在欺騙楚歌。何后當以楚歌與楚田氏兩名被棄少帝的叛族獻出鮮血令少帝劉辯復活，沈嫣更坦承滅召德村、炸官渡陝谷與殺害海棠等眾多罪孽，楚歌怒不可遏，誓要殺掉這表裡不一的女人，為所有受害者復仇！對沈嫣之戰。沈嫣與眾多護凰女兵組成護凰之陣，此陣的特殊效果是讓所有成員獲得回生效果，行動後就能補充少量體力值。這群女子都是單打好手，全部圍上來攻我方一人的話，很有可能導致隊員昏迷，還是早點使用廣範圍招式清除敵軍，解開護凰之陣的效果為上，在思考該怎麼進攻、反擊。沈嫣愛用的技巧還是蒹風，如果是單發使用的話，並沒太大危險，早些將她打敗吧。

得知真相的楚歌誓言殺掉沈嫣

楚歌為少帝劉辯轉世？！

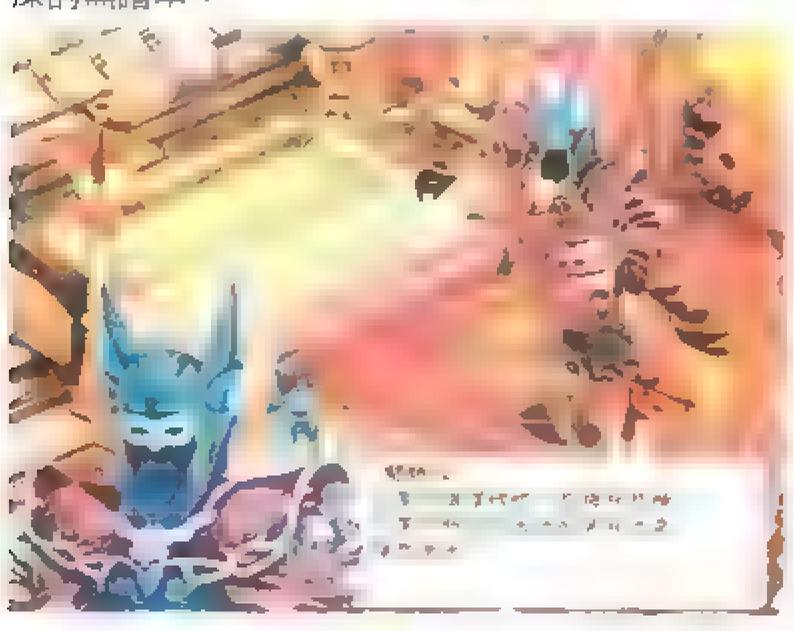
沈嫣雖敗，但何后仍握有三龍寶器。楚歌為救眾人性命，以自身性命為賭想威脅何后，此舉當然是換來何后一掌，此時田氏犧牲生命擋下，無憾而死。楚歌為此狂怒，拔起青龍劍攻向何后，卻受她一掌狂吐鮮血，染上青龍劍，龍氣再度出現，楚歌臉上也出現奇異花紋，何后這才發覺楚歌方為少帝劉辯！龍氣四射，擊毀幽妍壁，所有人也失去意識。遊戲情景轉至瑤甄的回憶中。在黑白的皇宮場景中，請操作瑤甄走到涼風亭，過去的少帝面貌、行為逐漸明朗。少帝為保瑤甄不受他自力革命的波及，刻意派瑤甄遠離皇城，避開死劫，但她再回都城時，已無緣再見到心上人的身影。前事完，瑤甄清醒，發現她已躺在自己房中。離開公主房，先上嘉德殿看看大夥兒是否安好吧。靠近嘉德殿內的獻帝身邊，獻帝開始將何后的野心與當日楚歌的去向通通說出。原來真上的楚君河早已代少帝喝下毒藥而身亡，真正的少帝在經過吉平整修面貌後，服下假死藥一昏就是三年，且失去所有記憶，這些難以置信的計謀都是為了保全少帝的生命。



楚歌竟然就是少帝劉辯

楚歌受到魍魎王的誘惑

畫面轉至何后根據地的少帝房中。何后得意地要以護風血族之力統一天下，拱少帝重新登基，但母親、愛人雙亡的楚歌，只想殺死何后與沈嫣報此大仇，拔劍直衝何后寢室！帶著楚歌走出少帝房，往畫面右方的長廊持續前進，途中會遇上沈嫣，與楚歌冷冷說上幾句後，並未有其他舉動。進入左偏廊，再往上端通路走就是何后之房，但對實力有自信的讀者，可繞到下側出口，向月姬挑戰，如果真有本事戰勝超強的她，就能取得貴重的道具與裝備喔。闖進何后房內，任楚歌如何嘶聲吼叫，也沒有半個人理會他。對人生感到徹底失望、無助的楚歌，在心靈最脆弱的時候，受到惡鬼．魍魎王的誘惑，陷入更深的黑暗中。



楚歌被魍魎王利用了

少帝復辟

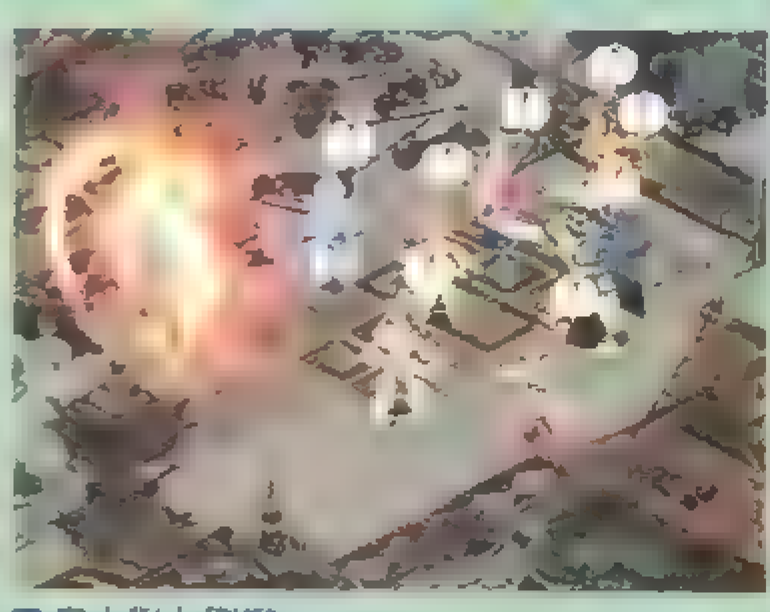
許都皇宮內，獻帝與瑤甄為楚歌失蹤之事憂懷，本該緊跟楚歌的蜜兒慌張地飛到皇宮內，外頭也傳來毫無可能發生的消息－少帝復辟！重生的少帝手段兇殘，對於不服者或不信者全部殺無赦，送來許都的御令更傳達他將血洗許都的心意！曹操心慌，連忙調派護衛官兵；瑤甄難以相信生性和善的楚歌會有此舉動，奔跑出殿，獨自要去永安尋少帝（楚歌）問個清楚！控制瑤甄跑到許都出口時，夏侯翎與杜憂同時出現，關係微妙，要阻止瑤甄羊入虎口。無法可想的瑤甄，只能前往許都的碑亭弔念故者，希望他們在天之靈能給她些許的指引。皇天總算不負苦心人，瑤甄的願望成真，本應戰死於官渡的韓靖，與受沈嫣刺殺毀容的海棠，雙雙出現於情緒低落的眾人面前。主要戰力歸隊後，傷重的士兵前來碑亭告急，要公主趕緊逃跑。原來是弘農王劉辯隻身殺來許都，不費吹灰之力將曹操五萬精兵全滅，趕快去街道上看看是怎麼回事吧！



小棠與韓靖竟在這危急的時刻現身了！

海棠與瑤甄對戰少帝慘敗

許都城的大街上，曹操士兵傷亡慘重，弘農王所過之處盡皆成為廢墟瓦礫，活脫是世界末日的到來！為讓無辜百姓，瑤甄與海棠不得不挺身對上擁有楚歌容貌與身軀的少帝！這場對少帝的戰鬥，目的純粹是用以誇示一招能殺五萬人的傢伙有多麼強，勸各位讀者還是少掙扎，乖乖等死比較乾脆些，全滅後就有新的劇情看了。海棠等人雖竭盡全力，卻也無濟於事，也無法喚醒他的良知，眼見全員都將死於此地時，舉世最強的三個男人，張飛、關羽、趙雲出面合力擋下少帝攻勢，白樺與紅夜也趁這時機施展法術帶走所有人。換場後，獻帝與瑤甄暫時遷居未受少帝進犯的鎮江，獻帝有感孫權之忠誠，決定將危害世間的三龍寶器之一．玉龍璽重新交給孫家，以茲表揚。美周郎提到大喬可能對讀劉血族了解較多，建議我們前去孫策府找她問問看。



眾人對上劉辯

何后與魍魎王為同體共生

還可來到熟悉的孫策別苑，在孫策主房內可見到心如死灰的大喬，靠近她詢問讀劉血族之事，她說出何后其實早在六年前被毒死，只是死前的怨恨召來魍魎王，兩人合體共生，維持彼此的生命。現在除非回到過去，讓何后無法與魍魎王立約，否則一切都無法改變。說到返回過去，身旁正好有個壞掉的返古星魂鏡，但保管人杜憂與夏侯翎一同消失，目前只好先找回這兩人。聽說他們被紅夜帶到客棧去了，進入鎮江客棧，紅夜、白樺正在與杜憂閒聊，白樺正好想去會會傳說中的綺羅女仙，應有辦法修好這面鏡子。瑤甄雖想立刻動身，但禮貌上還是先得與劉備、孫權道別，所以請先去找到這兩個人。劉備暫住在客棧二樓的客房2內，進房與他交談，他會提供協力武將的待命位置，趙雲、馬超在小沛，張飛、關羽在徐州，夏侯惇則待在老本營許都中。周瑜就不必介紹，正在鎮江將軍府內，再前往將軍府找孫權，與他交談，當各位讀者確定已與劉備、孫權對過話後，回到客棧一樓，紅夜與白樺就會加入我方隊伍。離開前記得順道去找個喜歡的協力武將來強化軍力！



眾人決定去找綺羅女仙修復返古星魂鏡

無界隙縫

無界隙縫位於大地靈的西南方，外表看來是個奇特巨型植物的地點就是了。這個築構於樹木上的迷宮，規模龐大且道路繁多，這裡就直接切入重點，此地最重要的破關法就是要在本地的雜兵戰鬥中贏得２１粒巨蓮子，然後以輕功跳躍，並且分別打倒三隻胖熊妖，進入左蓮臺、右蓮臺、中蓮臺，在三地的蓮臺上各自塞七粒巨蓮子進入洞中，依此類推，將左右中三蓮臺的蓮洞都填滿後，往女仙住處的通路便會開啟。把守蓮臺的熊妖體力值都有三十萬左右，除蠻力外沒有太大特色，相信一路玩到這兒來的讀者都不會恐懼這種敵人才是。塞滿２１個巨蓮子，無論從左中右哪個蓮台都能連接到三色通道，再從三色通道往北走，就是綠蘿女仙居處。想要記性差勁的她幫忙修理鏡子，當然免不了得打上一場，否則這迷宮就太乏味了。

迷宮內需打敗看守蓮臺的3隻熊妖



對戰綠蘿女仙

對綠蘿女仙之戰。她主要也是喜歡以大範圍技巧傷害我方的法術型敵人，更麻煩的是她的攻擊可造成受傷隊員陷入脫力狀態，各種能力數值都會下降，因此得多準備點治療異常的藥物，要不然絕對可以保證會輸得蠻難看。總之砸錢多買點藥，才能提高本戰的勝利機會。擊敗綠蘿女仙之後，她看眾人對返回過去義無反顧，完全不怕靈魂離體過久而導致肉體亡，深感佩服，便將古鏡修復。但我們需讓楚歌在心境清明的情況下，才能以他個人意志啟動時光倒流的功能，見多識廣的白樺馬上想起傳說中黃帝的珍藏品靈取匕首，可讓靈肉分離且靈體思想能保持清明。有了這些物品與情報，就可離開這個廣大的隙縫中。回頭走至無界隙縫，紅夜、白樺為司馬懿之事（紅夜懷疑白樺想求仇人司馬懿找出匕首），吵得不可開交，先行離隊。海棠聽見匕首是皇帝的持有物，心中已有打算，要眾人前往洛陽溫宅。



綠蘿女仙說古鏡需在陰陽兩極之地方能使用

找溫菁拿靈取匕首

洛陽城，溫宅的門前，管家受命只能邀請海棠進入，畢竟有太多事情是不該讓普通人曉得的。溫菁，也就是黃帝，已多次幫助義女轉世的海棠，先是幫楚歌解毒，又解救遭況媚偷襲而險些送命的海棠，這回又要冒險讓應龍（楚歌）回復本性，黃帝認為海棠的付出已太多，但海棠仍堅持要救楚歌到底，溫菁也唯有將靈取匕首交給了她。取得匕首後，請返回鎮江將軍府，打聽對付少帝的計畫準備如何。郭嘉帶病前來鎮江，是為獻策而來，他打算將少帝引到濮陽一處陰陽兩氣相衝之地，兩極台，碰巧返古星魂鏡也得在類似兩極台的環境中使用，真是天助我也！但應龍轉生的楚歌擁有呼風喚雨招雷的能力，普通士兵靠近只是送命，此時諸葛亮假稱是"諸葛孔明"的書僮，帶來避雷針，稱這是"諸葛孔明"的意思，能夠分散少帝雷擊的威力。周瑜看這書僮眼露精光，定非小輩，但目前仍得以天下為重，暫時要忘記私仇。周瑜提出請求瑤甄前去收集二個鐵塊，打造二隻吸雷杖，才足夠在雙極台的四個角落使用。



搜集三個鐵塊

三個鐵塊分別放在鎮江城內的居民身上。第一是客棧前的唐三娘，對話完可得；第二是客棧旁萬爺爺屋中的萬爺爺，交談後，請再自行去他身旁的木櫃中，翻出鐵塊；第三個是在城西的千百屋中，與千百談完就能獲得三個鐵塊。最後再帶著鐵塊前往凌雋雜貨舖中，找個名為季眼的男子交談，他就會收下鐵塊，為漢朝存亡開始鑄造避雷針。等待是需要時間的，夏侯郭嘉建議先行到別苑休息，幾天後再來拿避雷針。一天過去了，請至別苑客房內睡眠，不要跑到主房去了。串場的劇情描述楚歌被魑魅王所制，感有龍玉符與讚寶鼓聽立誓為自己做事之王而願盡完成更偉大的霸業，而不願將他歸還給何后。隔天清早，起床離開別苑，在大廳遇到郭嘉親自來訪，帶來四根吸雷杖。可憐郭嘉仍是整天循循嗽，真的是太過勞累了。獲得吸雷杖，要離開鎮江前，孔面想當面見到瑤甄等人，烈壹等在路口，解釋他當時以八卦陣恐取楚歌生命，就是怕星象上早已預言的弘農王優辞一事成真。可惜時至今日，後悔已經太晚，唯有盡力彌補。


搜集三個鐵塊

插入吸雷杖

向孔明拜別，接下來該前往雙極台，設法讓楚歌復原。雙極台的位置在大地圖的東北端，官渡戰場的東方。進入濮陽地區的雷澤入口，瑤甄遇到帶兵前來的劉備，雙方便共同行動。濮陽雷澤地區也是個遼闊的天然迷宮，各位讀者必須找出四個能夠插上吸雷杖的台座，總共是玄雷台、雪雷台、青雷台、赤雷台。其中比較難找的是赤雷台，因為該地位置離進入雷澤的地點極近，因此反而相當容易忽略掉。另外也有需要用到跳躍來移動的地方，當碰到步行無法走過的區域時，或許就是該改以跳的方式來移動。當四個雷台上都插著吸雷杖之後，往雷澤的南方行進，經過無回沼澤，再走到枯泥林後段，接著就是雙極台了。如果四根吸雷杖沒插完整，枯泥林後段往雙極台的通路是絕不開啟！




找到4座雷台並插上吸雷杖

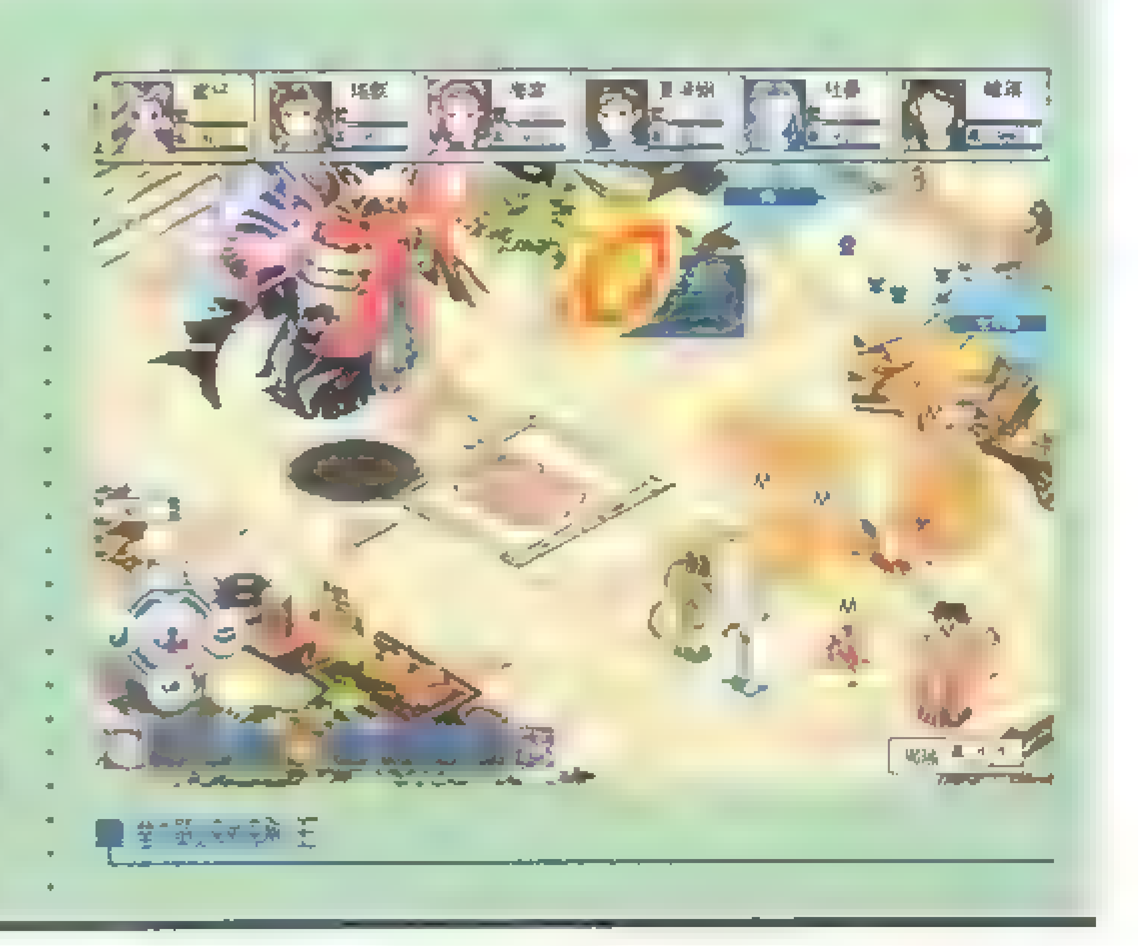
雙極台戰少帝

接近雙極台前，劉備、關羽、張飛正並肩奮戰，殺掉不知為數多少的小嘍囉。繼續往場景的北邊走，就是雙極台了。進入前，同樣叮嚀各位把裝備整理一下，比較不會臨陣出槌。雙極台上，眾人再度對上弘農王，也就是受魑魅王控制心神的楚歌，雙方再度展開超水準的拼鬥。對少帝之戰。坦白說，由於吸雷杖的效用在故事劇情中發揮，故少帝的出手稍微變緩（被打到當然還是很痛），各種能力也大不如前。不過他的強依舊驚人，有機會打出連擊的時候就要好好把握，同時最好也留點沒事幹的隊員來幫忙補血，這種戰略就很完美了。玩得不耐煩之後，少帝出手更加狠辣，吸雷杖也將壓制不住雷勢。我方大多數人已經倒下，唯有韓嫣支撐站著不倒，但也是氣力耗盡。海棠不忍楚歌變成昆世魔王，泣訴著過去甜蜜的種種，少帝聽得無趣，直嫌小棠長得醜陋又愛胡扯，怎知才就是打不下去，海棠明白除此之外再無機會，拔取匕首深深插入少帝體內，本來已經躺平的杜憂也起身使用返古星魂鏡！何后隨後來到雙極台，只見少帝與所有人都躺在地上，呼吸微弱，其實他們的靈魂都已進入鏡內。她發出數道黑氣想追瑤甄等人靈魂並除之，出人意表的是一向與杜憂立場相反的巫宸，竟幫忙牽制住了何后。


小棠把握機會將匕首插入少帝體內

對魍魎王之戰

回到過去的楚歌靈魂，終於與母后重逢，母子緊緊相擁，不願再錯過彼此。而瑤甄、杜雲、韓靖、蜜兒、夏侯翎也全數來到六年前的永安宮。全員到齊後，便可往永安宮內前進，但楚歌需去參與戰鬥，這點要特別注意。永安宮內，悲劇上演，少帝服毒身亡，何后遭砍頻死，怨恨難平的她，對人世的詛咒，引來魍魎王。對魍魎王之戰。這頭惡鬼的實力極強，但無論怎樣也不能逃避，所以只有不惜代價與牠一拼。當真覺得無法支撐的時候，請不要吝惜自己收藏的藥品與道具，畢竟錢可以再賺，這裡如果打不贏就沒辦法再繼續玩下去。送上所有最強的連攜攻擊，全力把牠擊倒吧！楚歌也可和魍魎王立下契約，夏侯翎提弓要射殺何后，只是楚歌於心不忍，阻止夏侯翎後還讓何后喝下神仙湖水，期望能減輕她的痛苦。然而事情不能只有一個結尾，眾人一定得在此由楚歌和一名魍魎王立契，才能拯救六年後的中原。無法傷害血親的楚歌，作出自認為兩全其美的抉擇，竟對少帝假死狀態的身體補補一劍！



■ 對戰魍魎王

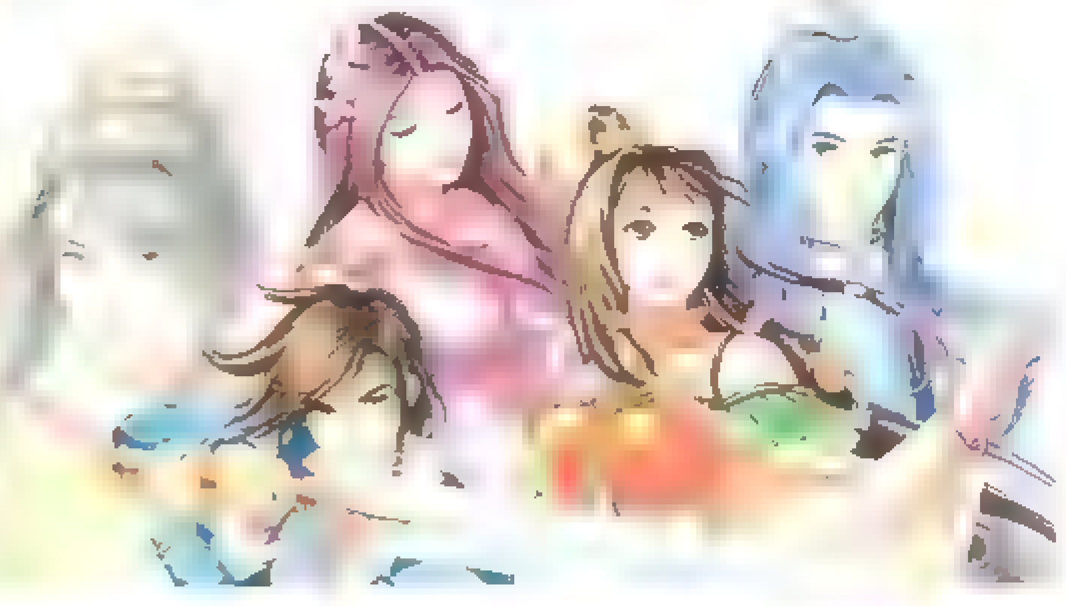
蜜兒帶眾人前往黃泉海畔

六年前的少帝死亡，楚歌靈魂與身體也同時消失，雙極台上少帝身體化為血魄，如同新生的赤龍珠，由劉備拾得，何后看見愛子無故慘死消失，痛苦哀慟，讓何血族的軍勢也漸漸落於下風。楚歌的死，讓蜜兒發揮真本領，帶著所有人來到鬼界的黃泉海畔，意圖很明顯是要強行劫人，把楚歌搶回來！但蜜兒自己勢單力薄，因此順道將隊員們拉來看看鬼界的風景。海棠見黃泉海景色，難掩悲傷神情，原來夢境中的地方當真存在。越過黃泉海，在三途川渡頭，遇上被貶派至此管理碼頭的四眼翁。與牠對話，蜜兒會激行要到渡船，往三途川去救楚歌！行船過程中會先後遇上牛頭吏、馬面使、羊頭使、大鬼差，體力數值是空前的高，有六十餘萬，作戰要訣此處也不多提，反正就和以前一樣，快攻為上，留一兩個人進行醫療工作即可。另外，這地帶的隨機遇敵機率極高，要特別留意。



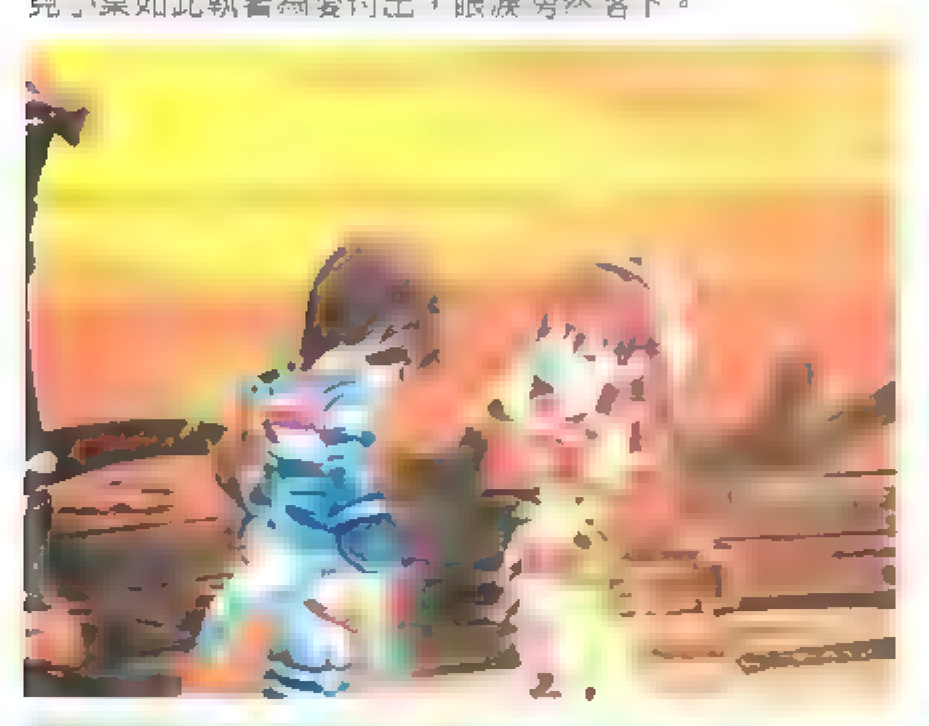
■ 前往鬼界攔人





阻止楚歌通過奈河橋

緊追不捨，最後來到奈何橋前，傳說中的孟婆果真存在，而且還真的有孟婆湯這種飲品，喝了會讓人忘記所有今生今世的記憶，趕去投胎。這時的楚歌因為喝過幾口黃泉水，人已呈現失神狀態，要是再讓他喝湯過橋，那真的就沒戲可唱，智慧普通的曌兒，向來想不到什麼聰明的好方法，她唯一懂得的是：不聽就打！對孟婆之戰。孟婆分出許多分身，都具有攻擊能力，體力值也都是三十多萬，其實真正的孟婆與分身最大差異在於攻擊花樣較多，盯緊那隻出招時會唸出招式名稱的孟婆，全力把她撂倒就不會錯了！至於她的分身，除非是阻礙到攻擊本體的過程，要不然並沒必要浪費時間清到光。鬼族守門人連連敗走，楚歌真的要被救走，此時獄鬼王為維護鬼界秩序，親自出征！這場戰鬥不必多說，等著被打敗就好，如果連獄鬼王都能打得贏，那麼就連地獄也換成和尚來管就好了。眾人無力突破鬼王的防禦線，眼見楚歌將過奈何橋，海棠自願與他同赴來生，但就在兩人並肩時，海棠按照原本計畫，將楚歌推回奈何橋的對面，自己喝下孟婆湯，代替楚歌受死輪迴，滿足生死平衡的定理。楚歌雖然失去神智，見小棠如此執著為愛付出，眼淚竟然落下。



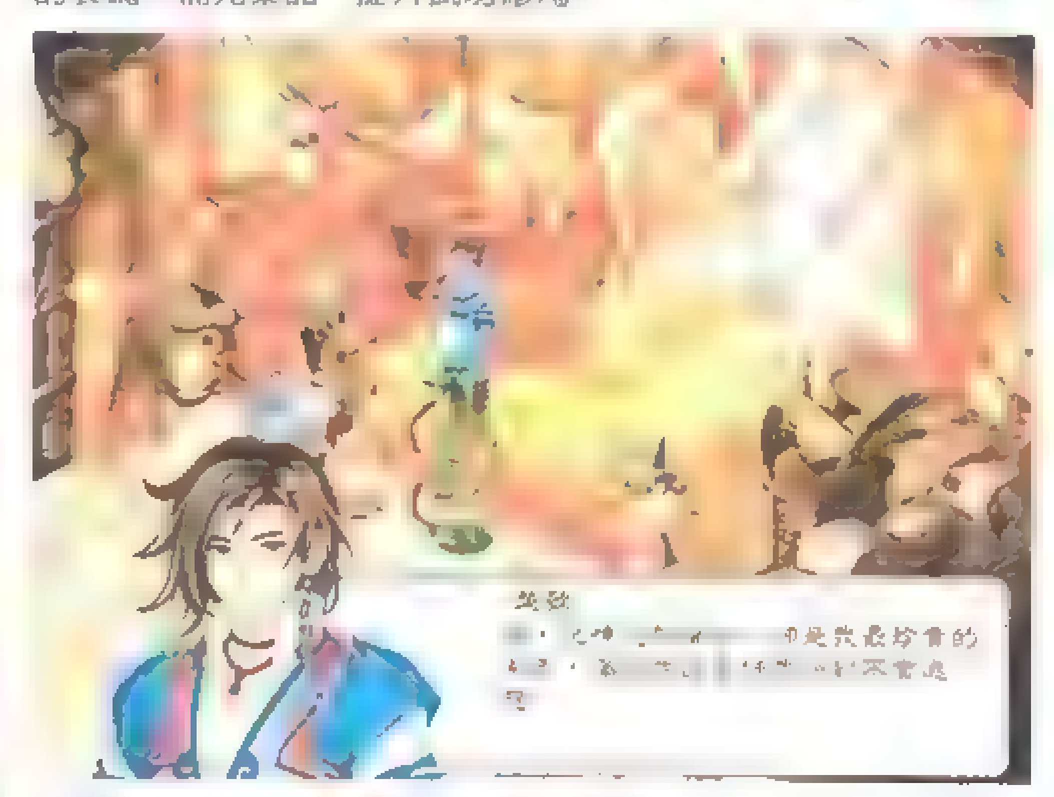
小棠代楚歌喝下孟婆湯

前往飛凰宮

前往飛凰宮的方法，是先走到長安城南方的灰色絕崖，接著往沒有立足點的南方走，楚歌將自動使用飛行技能，往南直走，著地後能見到的建築物，就是飛凰宮。宮中，由於過去歷史被改變，何后曾喝下神仙湖水，使魑魅王稱苦難當，開始吸取人魂維持生命。雖然這是遊戲中最後一個迷宮，但地形意外的單純、狹小，可以說是純粹為打王而來。飛凰宮內主要流程，就是按照順序（別懷疑，就是有先後順序）打敗夏、春、秋三使，然後再敗月姬，才能進入最後決戰。在宮殿入口前，夏使夏媚鎮守大門。使出真本事的夏使，體力值達五十八萬，火焰攻擊全體的威力極強，想打這場就注定得耗掉許多真氣與藥品，反正遊戲也已到最後尾聲，愛用就隨便用吧！打敗夏使之後，就能進入飛凰宮。從宮殿內往右側通路走，可登上雙月東塔，負責看守此地的是春使春錦。春使也是體力值五十萬點俱樂部的一員，攻擊手段以靈巧和快速見長，雖然待發攻擊與其他 次的多人攻擊會讓人氣得牙癢癢，不過也應該還是算不上太強的角色。強招連打，早點送她投胎去吧，阿彌陀佛。

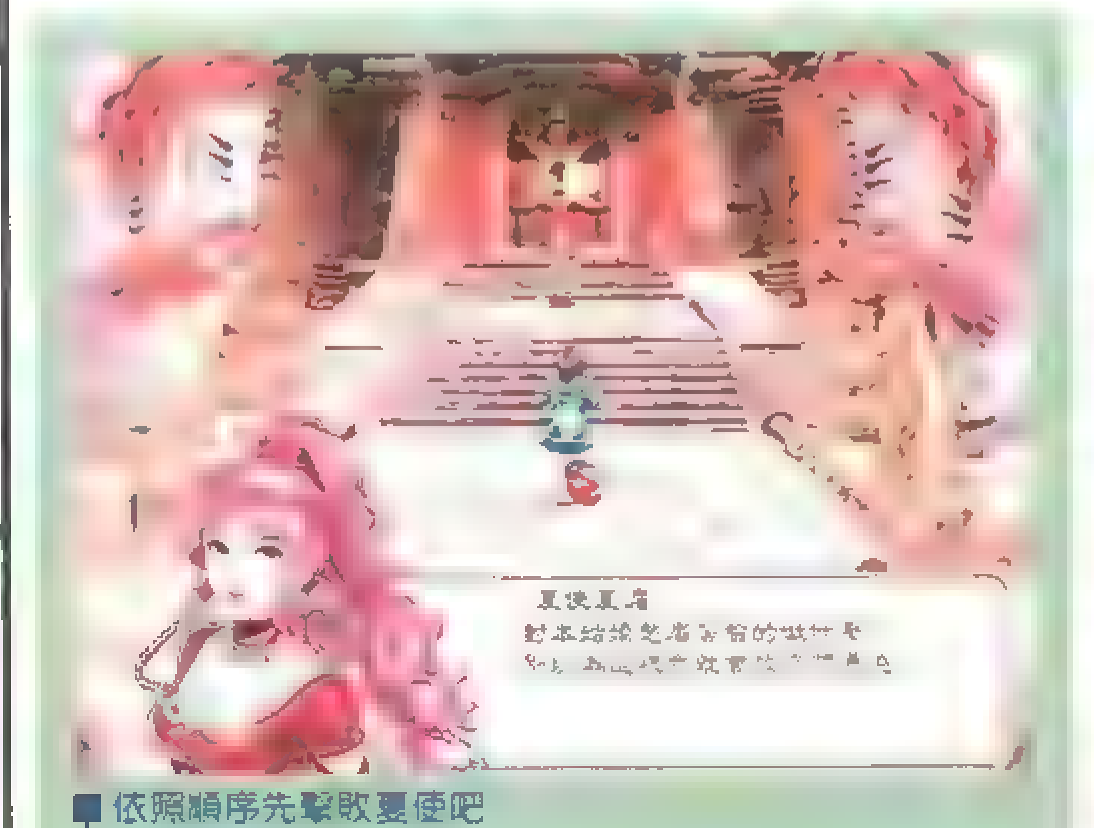
楚歌喚回對海棠的記憶

重返人世間後，楚歌忘掉不少東西，樂天開懷的個性依舊，但幾乎已忘光與海棠有關的事情。請各位先走到涼風亭，觸發劇情，讓楚歌開始回想起「海棠」這個名字。看見海棠過去送給他的無開口錢包，好奇地拆開，裡頭有封字字感人的信與一把小鑰匙，最後提到在長安百花樓有她最珍貴的東西。根據提示，楚歌不惜千里跑回久未尋訪的長安城，進入麗人巷內的百花樓，海棠一票好夥伴都怒目相視，讓楚歌更無法理解為什麼所有人的反應都如此奇怪。進入海棠房後，有著楚歌身型裂痕的紙窗，深鎖的日記，古神殘卷，紙折海棠花，讓楚歌靜靜坐下來勇敢地回想一切。看過古神殘卷，女魃能想起前世，應龍自然也行，楚歌大喊黃帝之名，要求找回失去的記憶，而出現於楚歌身旁的黃帝也表示同意了。百花樓外，瑤甄也帶著同伴追來，請順著原路帶瑤甄走上百花樓二樓的海棠房。房內，想起所有事情的楚歌，表情堅定，要勇敢面對此生，他對人世最後的贖罪，就是前去飛凰宮，消滅魑魅王，終於要迎接最後決戰，請最後利用機會更換新獲得的裝備，補充藥品，提升武功修為。



楚歌想起所有的往事，決定勇敢面對





依照順序先擊敗夏使吧

從宮殿內往左側通路走，可登上雙月西塔，負責看守此地的是秋使秋雙。談到秋雙，可就比較有意思些，她的生命值僅三十八萬，但攻擊力是全遊戲中敵方角色裡名列前矛的強，她的單發攻擊可任意貫穿前後排所有人，殺傷力六千點以上，可以說是擋一個死一個，所以復活藥品多買是很重要的，復活時體力有沒有補滿不重要，反正橫豎是死，不如拼命搶攻。排陣上，最好能讓橫排的五排上全部站人，分散風險，千萬別排前後網狀的陣型，不然真的是連救都來不及救。擊敗三名使者後，繼續往城內衝，到達四羅之庭時，將對上族長月姬，她結合了春夏秋三使的平均能力，特色就是各方面戰力都很均衡，小心應戰吧。



最後對戰月姬

與魍魎王．何后的最終一役

即將抵達魍魎王．何后的老巢之前，護凰血族族人幾乎全遭吸食，就連沈嫣也慘遭毒手！在靠近終點的右偏廊前，韓靖終於見到朝思暮想的沈嫣，但她生命即將走向盡頭，在兩人互相表明心意後，沈嫣安祥死去，韓靖也發誓要將她帶回召德村。凰闇正殿，最後的決戰戰場。各位讀者將在此面對最後兩場挑戰，第一是普通版本的何后，第二是與魍魎王合體的何后。相信玩到這裡來，所有的要訣各位讀者都早已掌握住，總之玩這遊戲的訣竅不多，反應快、練功勤勞、常整裝備最重要，剩下的就交給大家啦！總而言之，用藥大方點的話，戰鬥難度都不會太高。擊敗何后之後，魍魎王因無法承受楚歌龍氣而衰弱不堪，遭獄鬼王逮捕，楚歌體內龍氣也回到三龍寶器之中；失去黑暗力量的何后，也終於能夠安息長眠。



擊敗魍魎王

應龍與女魃終於能圓滿相聚

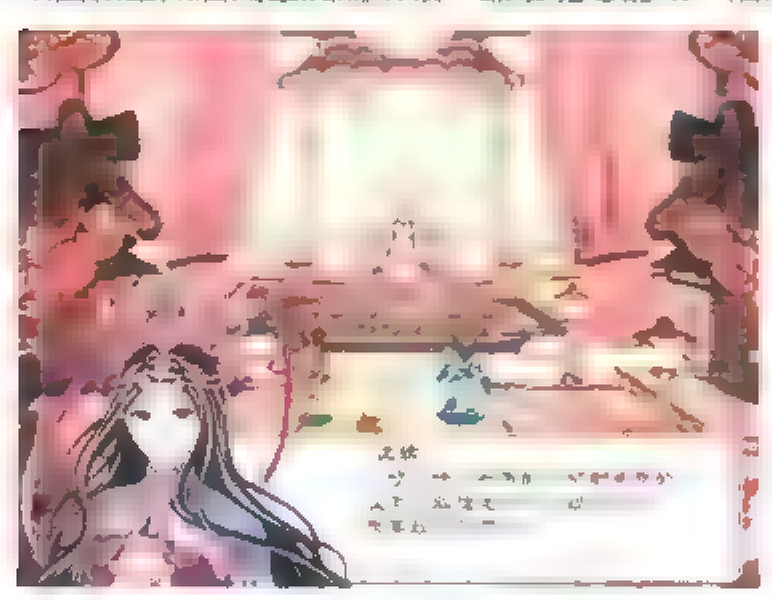
杜晏與巫震的賭注結束，兩人對世間看法終歸一致，合而為一，在蓬無樹上長出了水炎雙生果。接著就是結局部分，海棠篇的結局固定內容是韓靖帶著沈嫣骨灰回到召德村。變動的內容則是瑤甄是否留在宮中協助獻帝，夏侯翎是否有前去追尋杜晏；這兩個部分是看瑤甄＆楚歌的感情值高低，與夏侯翎＆杜晏的感情值高低，大部分是由對話選擇來決定升降。最後，在黃泉海畔，離開人世的楚歌，坐在海邊不斷地折著紙海棠，期盼小棠能有回來的一天。隨著夢境中紅色鳥兒的出現，讓楚歌留意到海面上一道教他日夜懷念的身影。蓬無樹的傳說，黃帝的心願，應龍與女魃的愛情，在此圓滿收場。



應龍與女魃的圓滿結局

終章之二 應龍女慈悲歌篇

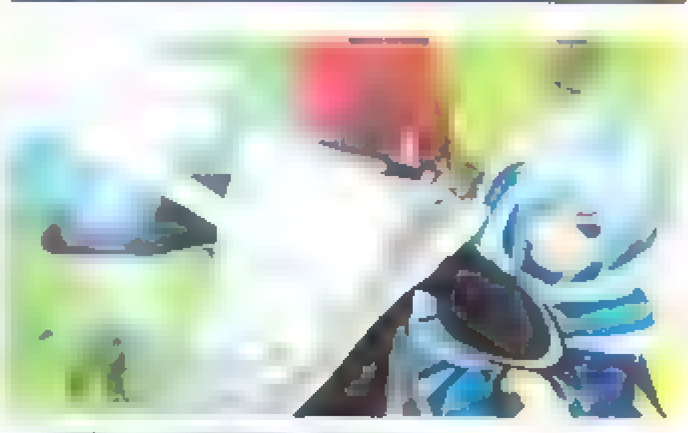
差勁的結局（相對於終章之一而言）。整體來說，攻略的流程與前一條路線毫無差異，都是從幽妍島沿征路戰到飛凰宮。差異僅限於劇情部分，原本與何后同體共生的魍魎王，會轉與沈嫣合作，讓沈嫣升格為大歹角。過場劇情也會有部分差異，何后失勢，沈嫣帶領護凰血族，在雙極台中率護凰大軍與劉關張作戰也從原本的何后改成沈嫣，但對於遊戲過程暫時沒太大影響，該去的地方與該打的魔頭都相同。較大的差異會在最後階段產生，韓靖在飛凰宮決戰前會不幸死於摯愛之手，我方隊伍失去一名夥伴，總體戰力大打折扣。飛凰宮中的四大把關者少了香使，因她私自救出太后而遭沈嫣所殺。最後魔王的第一階段也會換成魔化後的沈嫣，不過第二階段仍是魍魎王與何后的最終合體。結論是，除過場劇情、韓靖身亡之外，整個過程玩起來與終章路線之一並無太多變化。最後結局的固定部分，韓靖與沈嫣在另一個世界過著快樂幸福的生活；雲空、道天各執己見，同歸於盡；海棠與楚歌此世無緣再會，得期待黃帝大人哪天心情好再來種個水炎雙生果才有機會扭轉宿命。變動的內容則是瑤甄是否留在宮中協助獻帝，夏侯翎是否有前去追尋杜晏；這兩個部分是看瑤甄＆楚歌的感情值高低，與夏侯翎＆杜晏的感情值高低，大部分是由對話選擇來決定升降。



另一終章中沈嫣將化身大魔女



楚歌決定前往黃泉海等待小棠



雲空、道天同歸於盡

關於影響感情值的[illegible]

對話一）遊戲初期，楚歌與韓靖、沈嫣進沙暴廢坑前

沈嫣：1.還是差不多，但我要你保護！（沈嫣韓靖感情下降）

2.哼，你就知道占蕭斐的便宜…（沈嫣韓靖感情上升）

對話二）遊戲初期，沈侯府內與趙孚開打前

沈嫣：1.你敢再說君河他們是窮鬼騙子，我就…（沈嫣韓靖感情下降）

2.你敢再說蕭斐他們是窮鬼騙子，我就…（沈嫣韓靖感情上升）

對話三）遊戲序盤，瀘關水路中取得天行護印時

海棠：天行護印…這東西聽起來挺不錯～喂～君河，給我好不？

楚歌：1.你要這個做什麼？前輩…（楚歌海棠感情上升）

2.不行不行，你那麼粗暴…（楚歌海棠感情下降）

對話四）遊戲中盤，自古黃金甬道脫出後

請吉平先生進宮為獻帝診視前，到嘉德殿左客房與海棠交談（楚歌海棠感情上升）

對話五）遊戲中盤，在天若宮找到瑤甄時

楚歌：瑤甄姑娘，你真是太亂來了！你可知這一路上我有多擔心！當我們看見你自救的時候，心跳都快停止了！

瑤甄：1.……對不起，我……（瑤甄親民度上升）

2.但我不能眼見赤龍珠…（瑤甄親民度下降）

對話六）遊戲中盤，夏侯翎在吉平屋中看著"好像"被自己射死的杜晏時

夏侯翎：1.為何要為我做那麼多……（夏侯翎杜晏感情上升）

2.你不要以為這麼做我就會感謝你…（夏侯翎杜晏感情下降）

對話七）遊戲中盤，前往洛陽西棧道前，楚歌在皇宮中醉酒醒來時

楚歌：1.這樣…那小棠呢？你有沒有看見他？（楚歌海棠感情上升）

2.這樣…瑤甄姑娘去了哪兒？（楚歌海棠感情下降）

對話八）遊戲中盤，楚歌在泗水源頭埋葬同鄉之後

楚歌：1.瞧你一個人樂的…（楚歌海棠感情上升）

2.不要不要～我才不管…（楚歌海棠感情下降）

3.你的腦袋到底都在想什麼…（持平不變）

對話九）遊戲後盤，楚歌決定與沈嫣回召德村時，皇宮客房內

海棠：君河，沈姑娘回來了你是不是很開心？

楚歌：1.這……（楚歌海棠感情下降）

2.開心是當然的啦！！（楚歌海棠感情上升）

[illegible] 進幽妍島前，楚歌與海棠、沈嫣與韓靖的感情值高於一定水準，楚歌的道德感亦超越標準以上。

[illegible] 進幽妍島前，所有情侶的感情值皆低於一定水準，且楚歌本身的道德評價低落。

[illegible] 對民間疾苦的關心假如勝過對國家興亡的責任感，最後會決定四處行醫，反之則會留在獻帝身邊協助處理國政。

[illegible] 對杜晏的感情值如果偏高，最後會決定踏上修仙之路，反之則會留在瑤甄身邊（？！）。

ｐｓ．隨選關卡：這可算得上是系列作的慣例了，爆機後請記得存檔，之後再讀取的話？呵呵，屆時就留給各位讀者們自行享受囉。





末日危城 2

攻略下篇

路易王揭開第二、三幕任務攻略謎底
解完所有任務還有隱藏關卡等著你喲～

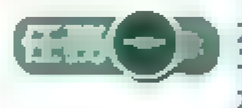
DATA

上個月我們進行到第一幕，這個月將補上第二、三幕所有的主要和次要任務攻略。此外，我們也針對上個月第一幕中橫跨整個遊戲的次要任務三－蕾拉妮的悲傷作了比較詳細的補充，以及最重要的－隱藏關卡的進入方式。希望對各位有幫助。


亞曼露已是一片廢墟

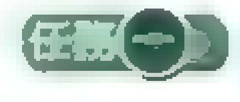
第二幕：主要任務

第一章 亞曼露城鎮


任務一 到亞曼露的阿爾通會堂，和長老撒爾柏交談。

回到亞曼露，進入阿爾通會堂找撒爾柏進入第二章。

第二章 芬娜拉與斷橋


任務一 到亞曼露北方的山丘上，尋找城鎮的工匠芬娜拉。

離開阿爾通會堂往北邊走在一間屋子與德瑞分的妹妹談話，拿取德瑞分的信後從亞曼露北邊的北門離開。進入亞曼露山丘，往北經過一個生命神壇，在神壇東邊的破屋地窖會有一些塔克萊克，清光他們並啟動北牆的開關可開啟秘密區域。回頭沿著小徑往北走就可找到芬娜拉，她要你到伊蓮露，啟動精靈水晶柱來撲滅火勢，並給你圖和水晶。

◀ 在途中可以撿到有缺口的箭頭

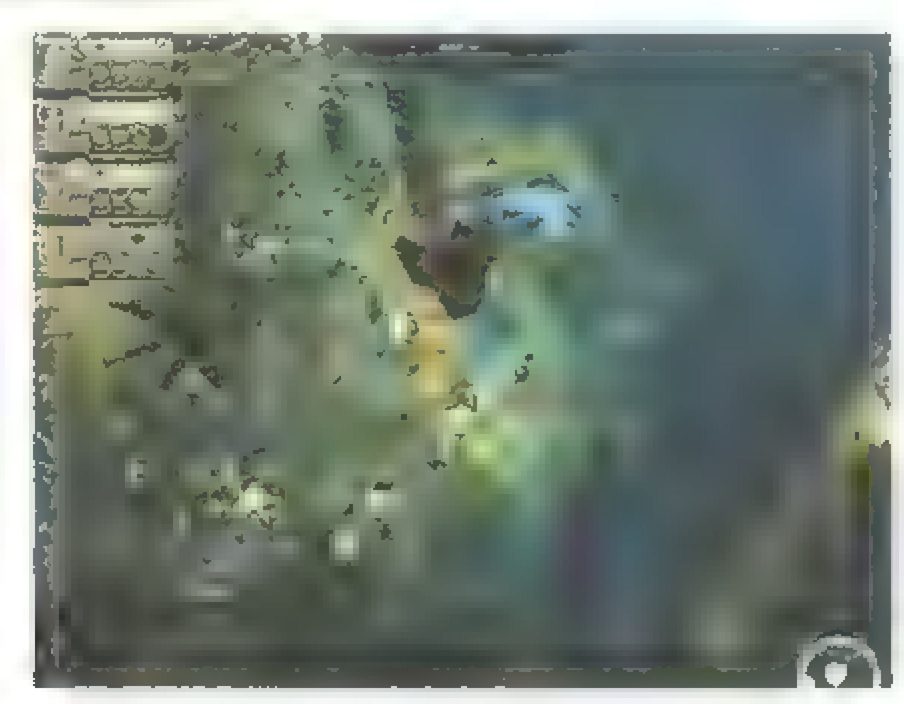
撰文／路易王

■責任編輯　富哥、嬰比犬兒
■責任美編　下午茶

第三章 伊蓮露小島

任務一 前往伊蓮露小島。

再往北走啓動傳送器，進入北斐爾塔森林，經過一個魔法碑壇後走到北邊往西可以進入一個烈焰的洞穴拿取寶物，回頭往北進入一個峽谷，往東經過傳送器，進入伊斯塔拉與伊斯特魯神殿便可來到伊蓮露小島。

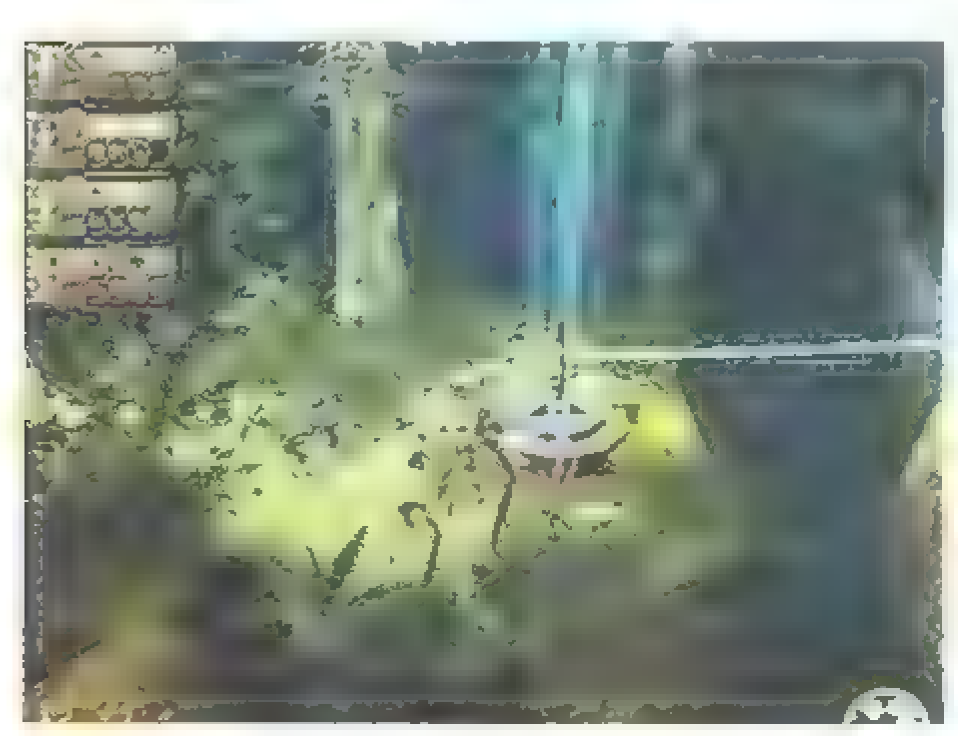


▶在伊蓮露小島可以撿到獅鷲獸羽毛

任務二 尋找水晶柱的四個小型折射水晶，並把它們放置在正確的位置。

這個島嶼由不同的平台所組成，進入第一個平台打倒小頭目可以拿到水晶，依下面的順序開啓魔法橋－東→北→東→北→東，啓動地上開關進入淹水的房間裡有次要任務四的必備物品。往南便可回到我們剛進來的入口平臺。

再往東→北→東→東，會遇到第二個小頭目並拿到第二顆水晶，往南→南→南再繞到東邊過北橋，將水晶放在聚光裝置上，再轉動水晶讓他折射往西邊。回南邊拾取法力樹霧，再往西→西打敗小頭目拿取第三顆水晶。接著往北，到平台北邊放置第二顆水晶，將它轉到東邊，回到平台東南角往南→東，放置第三個水晶並將其轉到北邊，再往西→北→北打敗第四個小頭目拿取最後一個水晶，往北→東放置最後一顆水晶並將其轉到南邊完成任務。



◀將聚光裝置對準水晶柱

任務三 尋找水晶柱的大型折射水晶，並啓動水晶柱。

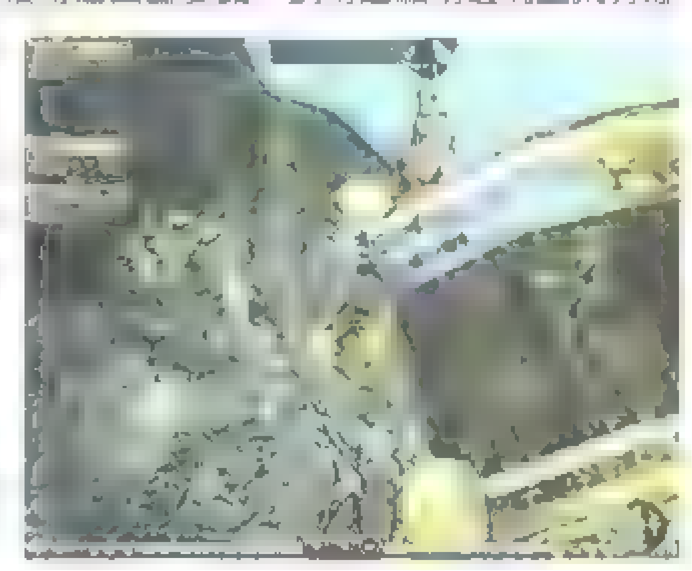
回頭往西→南→南再往東幹掉最後一個小頭目，爬上平台啓動精靈水晶柱，立刻降下大雨撲滅了亞曼露的大火，但你也被一堆塔克萊克包圍住。將所有的敵人與小頭目全部消掉。



▲啓動水晶柱後便可降下大雨

任務四 回到亞曼露，和芬娜拉交談。

打發所有的敵人後傳送回亞曼露，到傳送點南邊橋上找芬娜拉，她已經把橋修好了，而且有意願加入你的隊伍。假如你的隊伍到現在都沒有戰鬥法師，趕緊讓芬娜拉加入吧。



▶芬娜拉將加入我們的行列

第四章 家車隊

任務一 尋找車隊。

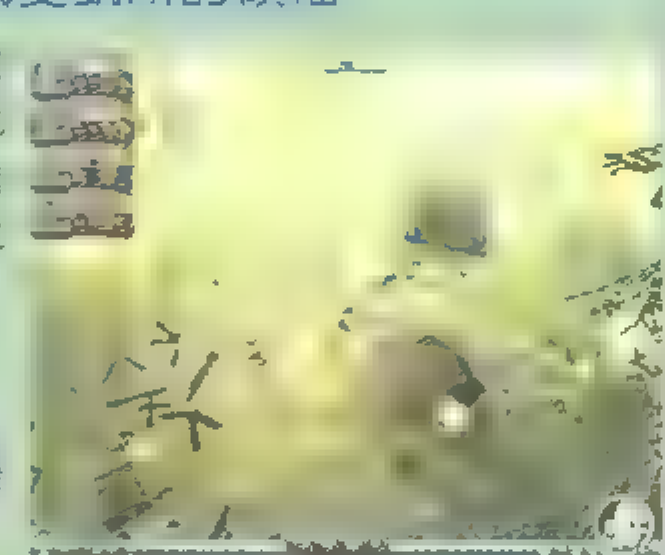
[illegible]先抵達萊佛斯莊園，往西在傳送器旁看到殘破的車隊完成任務。

任務二 尋找斐凱斯神殿

傳送器西南方有個魔法神壇，繼續沿著小路走進入斐凱斯森林，前往雪溪山谷的大門現在被封了起來，只好往北方的斐凱斯神殿前進。跟入口處的守衛對話後完成任務。

任務三 尋找斐凱斯的領袖

[illegible]



→可憐的車隊已經殘破不堪

第五章 斐凱斯與死亡之艾紀斯

任務一 追趕斐凱斯先知。

先知說完就遁到後方的門了。清光這裡所有的斐凱斯，開啓南北兩邊的聖堂門，在東面牆上與台階上各有一個按鈕，先啓動牆上的按鈕，開啓密室拿取裡面的咒文，在密室牆上又有一個按鈕可開啓另一個密室，但現在無法進去，要先回大廳啓動台階上的按鈕，才能進去拿到另外一個咒文。在密室北牆按一下火炬又可開啓東邊的兩間密室，小心東南角密室裡的寶箱怪，它的生命值可高達一萬多點，打不過就出來使用大廳底層兩角落的戰爭座臺補充絕招。

全部搜刮一空後回到大廳底層從先知逃跑的門追過去。沿著路徑往南，經過一個傳送器進入大斐凱斯洞穴，在洞穴靠北邊有一個門，必須啓動左邊的拉桿才能打開繼續往東走出洞穴又會有一個傳送器，繼續往北走進入下一個任務。



◀斐凱斯先知講完話就落跑了



▶斐凱斯神殿的台階上會有秘密按鈕

任務二 繼續追趕斐凱斯先知。

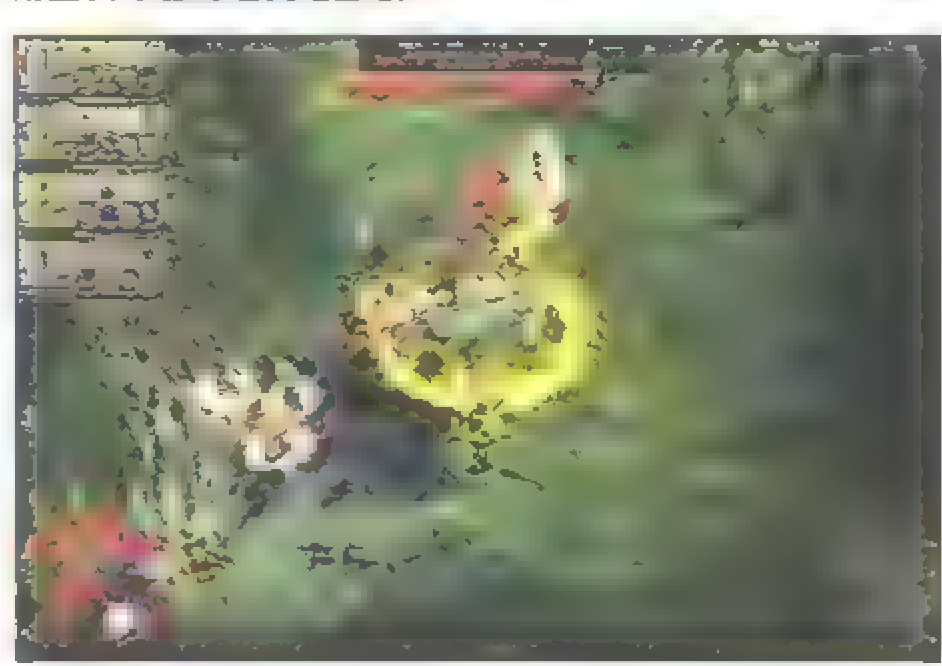
先不要急著往東追過去，假如你之前先跟魔法小屋的法師萊桑娜接過任務，進入北邊的洞穴可以解決次要任務二，完成任務後回頭過橋繼續往東走，經過一處魔法神壇後，沿著小路進入亞林斯峽谷啓動傳送器，經過一個有寶物的樹幹，來到橋邊完成任務二。

任務三 沿著瘋子亞林斯峽谷追趕斐凱斯先知。

先知又趁亂跑掉了，在橋樑東邊的大斐凱斯洞穴現在還無法進去，先過橋啓動亞林斯峽谷的東側傳送器，往東走終於可以遇到斐凱斯先知。

任務四 打敗斐凱斯先知及他的追隨者。

小頭目的先知會率領相當多的敵人殺過來，一定要用所有人的絕招先將周圍的小兵清光，第一次打敗先知只會打掉他的坐騎，第二次才能將他就地正法。



▶要消滅先知要先打敗他的坐騎

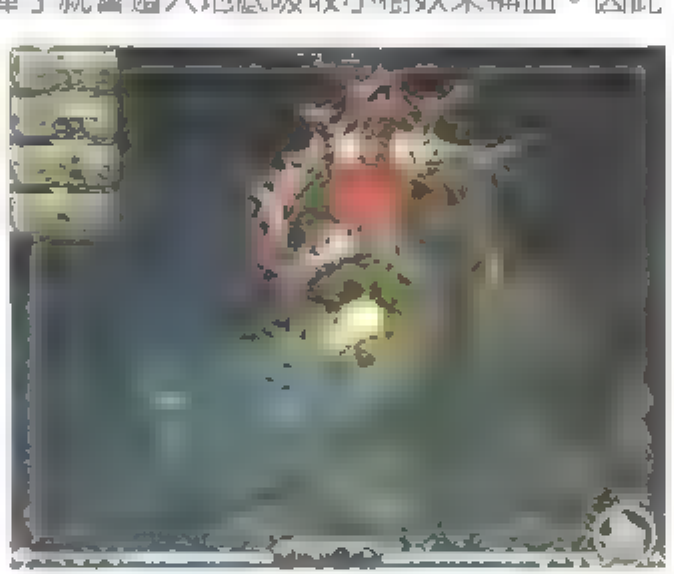
任務五 尋找死亡之艾紀斯。

打敗先知後先到北邊的大斐凱斯洞穴使用魔法神壇並挖寶，再往東進入斐凱斯石室，中途會分為二條岔路。中頭目樹妖就在右邊

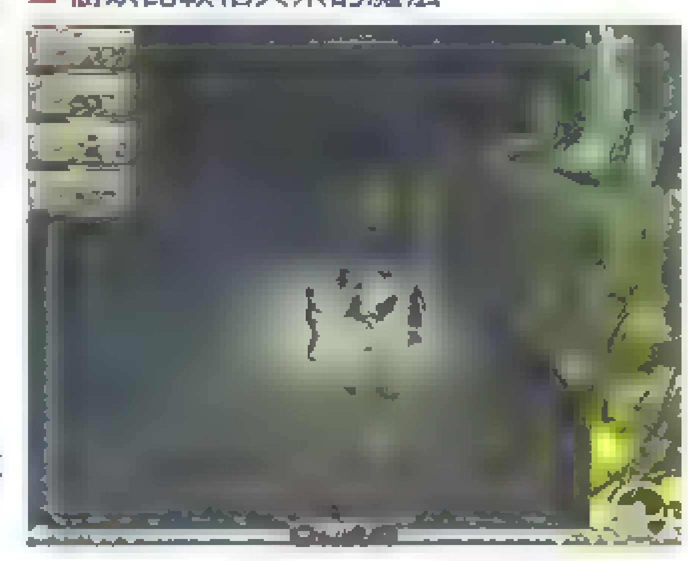
任務六 打敗巨大樹妖。

任務七 奪回死亡之艾紀斯。

樹妖的生命值高達25000，其四周有好幾個樹木再生器，這些樹木再生器的生命值也有5000，而且會不斷的吐出小樹妖，雖然小樹妖的生命值只有50，但會群集起來攻擊你的隊員，最可怕的是巨大樹妖每隔一陣子就會遁入地底吸收小樹妖來補血。因此我們首要目標一定要先處理掉樹木再生器，讓魔法師裝備廣範圍魔法來解決小樹妖，戰士與弓箭手專心砍樹木再生器，把所有再生器砍爆後再全力對付巨大樹妖，中途記得不停的補血補魔，善用週遭的戰爭座臺，盡量用火系魔法來對付牠們。打敗牠們後就可以去拿取死亡之艾紀斯了。



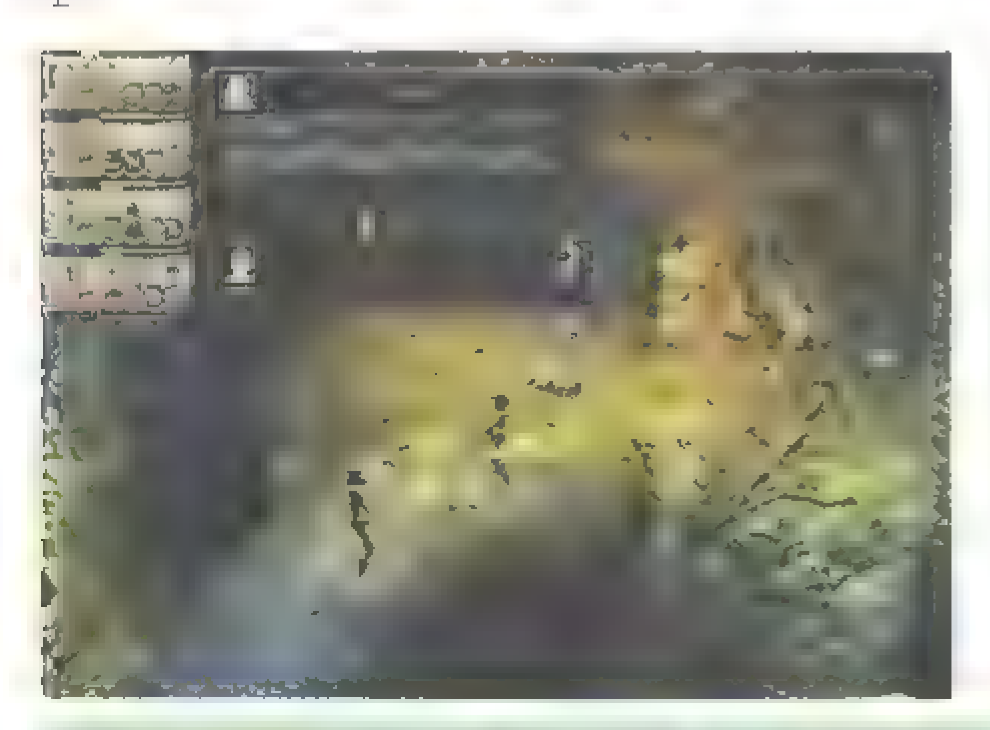
▲樹妖比較怕火系的魔法



▶打敗樹妖才能拿取死亡之艾紀斯

任務八 和阿蘇奈學者交談。

到出口與阿蘇奈學者交談，準備去拯救被暗黑巫師囚禁的公主。

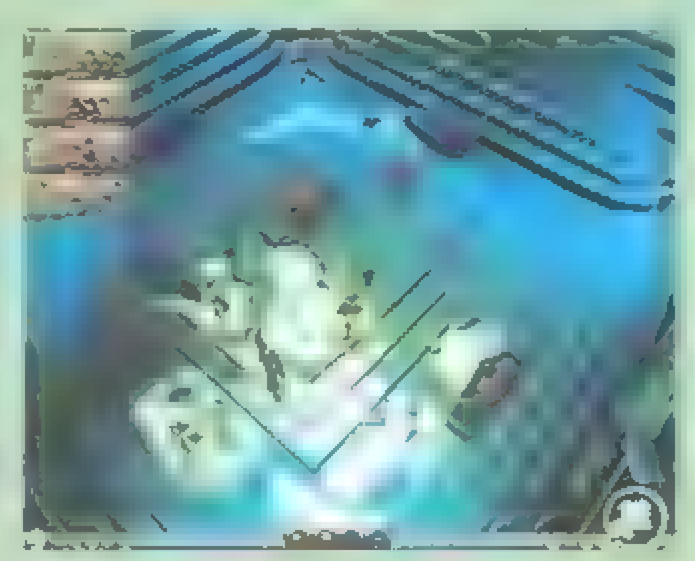


◀ 阿蘇奈學者會指引你方向

第六章 伊凡裘琳公主

任務一 尋找阿蘇奈墓地。

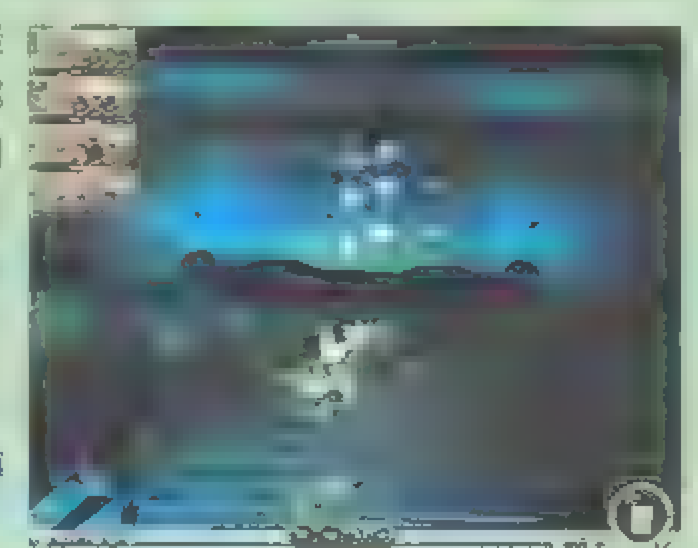
跟學者對話完後打開西邊的門進入傳送器，直接被傳送到遠古花園裡。沿著小路往南先啟動傳送器，然後進入傳送器東[illegible]以啟動開關打開密門。出來後往東走進另一個冰凍的墓窖，裡面又有一個面具與三個密門，進入東邊的密門可以啟動聖堂門拿取寶物。來到最東邊進入第[illegible]，拿取第三個面具。



▶ 勇士的死亡面具一共有四個

任務二 尋找勇士雷分的兄弟的死亡面具

回到傳送器旁的小路往西走，又會經過一個冰凍地窖，拿取最後一個面具。到小路盡頭找到另一個傳送器，到傳送器旁邊與勇士雷分談話，把四個面具都給他，讓他幫你開門，[illegible]務十七。



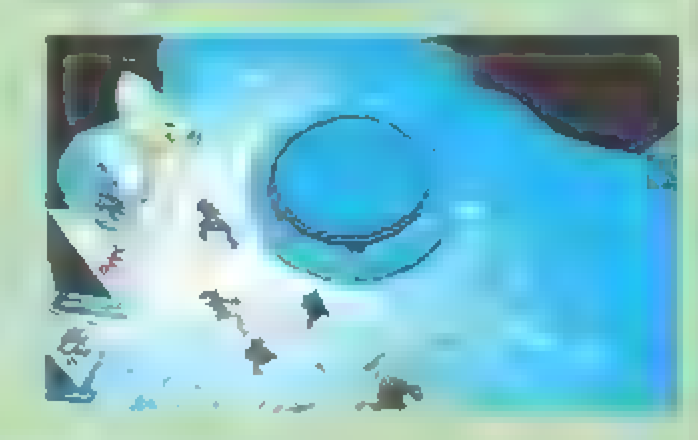
▶ 特別小心冰凍墓窖裡的陷阱

任務三 進入阿蘇奈地下墓穴。

進入雷分身後的阿蘇奈墓地，不久你會看到地上四個畫樣，記住這四個畫樣的順序。往[illegible]過小路，會看到四個拉桿，將拉桿轉[illegible]樣的順序，並可完[illegible]



▲ 注意地上的提示圖形



▶ 必須將拉桿排列成這個順序

任務四 尋找伊凡裘琳公主

[illegible]裘琳公主

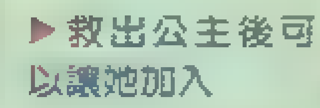
任務五 解救伊凡裘琳公主：

[illegible]，然後[illegible]三個生命值高達5000的阿蘇奈步兵，聯合大範圍的魔法一起攻擊你。你必需先將步兵一一引到一旁個打它們，然後砍掉水晶，才能[illegible]攻擊，一但你看到隊伍周圍有光圈，立刻將他們帶離光圈。等巫師的生命值降到一定程度，他會在平台正中央召喚出一顆大水晶，[illegible]隊員須負放一顆電球，讓我方生命值不斷受損，一定要[illegible]晶，再全力對付巫師。好不容易打敗巫師，便可救出一旁的公主並進入下一章。



▲ 要先砍掉水晶才能對巫師造成傷害





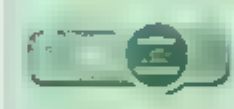
▶ 救出公主後可以讓她加入

第七章 雪溪城堡包圍戰

任務一 從僕人的住處進入雪溪城堡

[illegible]器。沿著小路往南上山坡可以進入雪溪丘陵。這個丘陵會有很多入[illegible]過兩個傳送器後進入到雪溪城堡僕人住處。





▶從僕人起居[illegible]城堡

任務二 尋找王座室，並取得展示箱的鑰匙。

進入僕人住處後乘坐升降梯降到雪溪城堡僕人起居室。繼續往下走[illegible]

任務三 尋找雪溪城堡指揮官

[illegible]往東邊開門進去，穿過傳送器後到西邊房間裡有一個很強的巡邏怪。出大廳角落的開關則可以打開中間的房間。乘坐東邊的升降梯上去進入雪溪城堡庭院，殺光怪物後到上階梯找指揮官進入下一章。

第八章 雪溪城堡包圍戰・續章

任務一 殺死雪溪城堡內堡壘上面的布拉爾。

指揮官給你的第一個任務就是要你進入堡壘解決最頂樓的布拉爾，進入雪溪城堡餐廳與士兵契約署對話可解決第一幕次要任務二的一部份。進入東邊的城堡一路殺到雪溪城堡內堡壘，來到最頂樓解決扔石頭的布拉爾完成任務。而東邊的密室要過一陣子才能進去。



▶指揮官正十分需要我們的幫助



任務二 到北門與指揮官碰面。



任務三 消滅攻入北門的魔登士兵。

任務四 到北門與指揮官交談。

坐一旁的升降梯直接降到一樓，到北門找指揮官獲取第二個任務。突然間北門被一群敵人攻進來，裡面有一隻難纏的克拉斯克殺手，將牠們打發掉後再與指揮官交談，然後乘坐[illegible]下來的升降梯回到屋頂，來到最南邊遭遇中頭目[illegible]塔龍



◀王座室旁的守衛魔像會攻擊你

▶城堡裡的士兵已經擋不住怪物的攻擊

▲協助指揮官守住北門

任務五 打敗塔龍。

除了弩砲外你無法用魔法或[illegible]傷害，你必須一邊躲避塔龍的火球攻擊，[illegible]龍，[illegible]塔龍會趁機停在五個[illegible]，所以[illegible]因此最好的[illegible]是將[illegible]升降梯[illegible]模式的快速鍵，然後[illegible]戰士[illegible]弩砲旁的拉桿來對付塔龍[illegible]當拉桿或弩炮被火燒到過熱時是無法使用的，必須等[illegible]再次轉動。一但塔龍受傷後會開始飛到空中，會[illegible]，不要管[illegible]，讓塔龍的火球來烤牠們。只要集中心力用弩炮對付塔龍即可

▶突然出現的塔龍助長了敵軍的攻勢


◀只有弩炮可以對塔龍造成傷害

任務六 向指揮官報到。

任務七 取得矇蔽之艾紀斯。

回到北邊找指揮官報到，指揮官將聖物室鑰匙交給你後就殉職了，會反殺了被附身的士兵與鬼魂，用鑰匙進入東邊的聖物室拿取矇蔽之艾紀斯。從東邊的門離開，突然受傷的塔龍又撞進來。


▲指揮官之後還是殉職了

▶到聖物室拿取矇蔽之艾紀斯

任務八 殺死塔龍。

任務九 逃離雪溪城堡。

這次的塔龍生命值只有[illegible]點，比較沒有那麼棘手了，只要[illegible]帶著隊伍避開火球即可。假如狀況不對立刻躲到拿取艾紀斯的地方避難。打敗塔龍後跟一旁的阿蘇奈學者講話，他會給你一塊卡拉席雅傳送符文石，利用它使用一旁的傳送器，可以傳送到卡拉席雅城鎮。

任務十 前往卡拉席雅城鎮，並與卡拉席雅王交談。

進入卡拉席雅城後到東邊找卡拉席雅王接獲任務並進入第[illegible]幕。


▶受傷的塔龍突然撞進聖物室

第二幕：次要任務

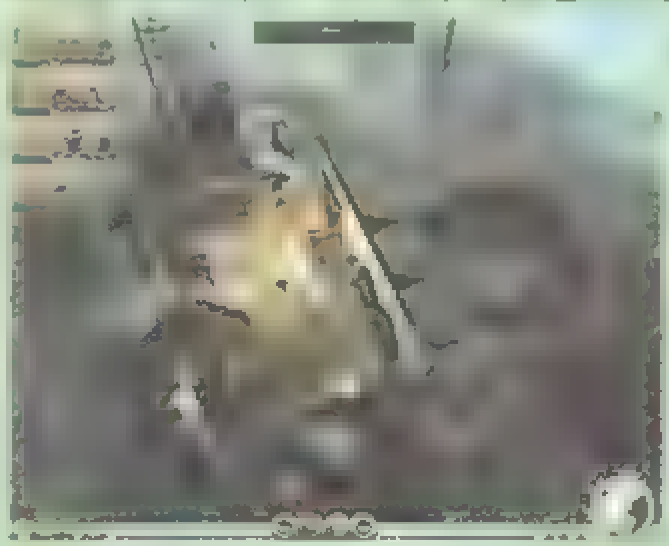
次要任務一 泰伍莉絲壞掉的木杖

接獲地點：

在亞雯露河[illegible]堂北邊小屋內跟泰伍莉絲談話可接獲。

任務攻略：

[illegible]身上找到准，假如真的找不到的話，在主要任務第七章開始不久，進入雪溪丘陵，往東進入寒冷的洞穴，打敗小頭目後坐升降梯下去，繞到另一處升降梯並點取西邊牆上的按鈕，進去開寶箱後再按下北邊牆壁的按鈕，打開南邊升降梯的密門。全部搜刮完[illegible]完成任務並獲得獎賞。泰伍莉絲會問你要不要金幣，假如選擇不要金幣的話，則會得到一[illegible]


◀只要把彩虹球給泰伍莉絲就可以了

次要任務二 黑暗咒文

接獲地點：

[illegible]的法師萊桑娜談話可接獲。

任務攻略：

當你在追趕斐凱斯先知，完成第五章的第一個任務時，先[illegible]內，全部[illegible]打開北邊的門，偷聽他們吟唱的咒文完成任務一。臨走前別忘了拿取祭壇的寶物與咒文。回亞雯露後到魔法店找法師萊桑娜，將偷[illegible]文，從此你就可以利用這個咒文與聖靈交談，並完成其他所有需要聖靈協助的任務。


◀藉由斐凱斯的儀式得之亡者咒文

次要任務三 亞蘭納的聖靈

接獲地點：

只要你完成次要任務二並取得亡者咒文，到魔法神壇吟唱咒文，然後跟以下所有十八個無法安息的聖靈中任何一個說話，便可啟動該任務。

任務攻略：

咒文的維持時間為五分鐘，絕對是綽綽有餘，只要到提示的地方，注意地圖上有綠色的點就可以很容易的找到聖靈的所在。

回到伊露蘭並傳送到阿蘇奈迷失之谷，從傳送器往南走到魔法神壇，聖靈就在神壇一旁。

第二個聖靈就在伊露蘭北邊的赫庫洞窟中段，靠近原本斷掉的橋的那個地方。你必須在伊露蘭北邊的魔法神壇吟唱亡者咒文再進去解放他。

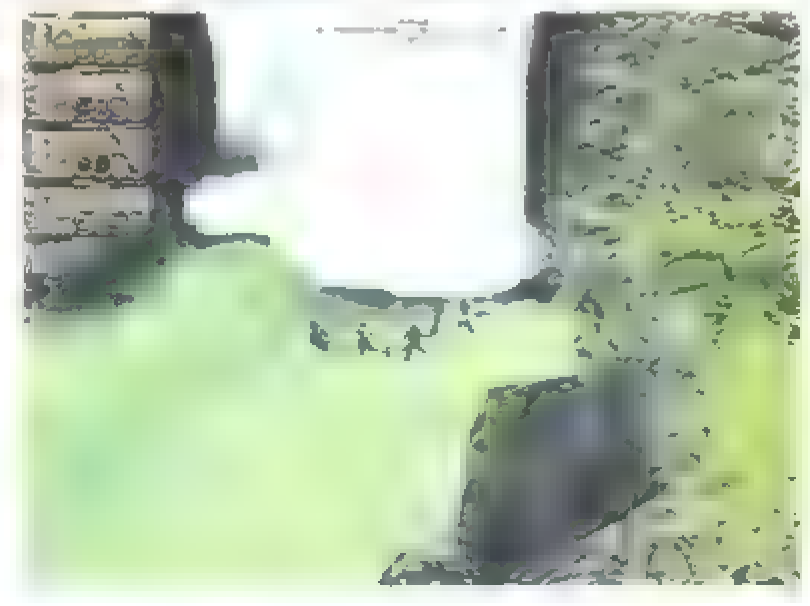
傳送至西葛瑞琳叢林，先到西邊使用魔法神壇，再往西走到盡頭，聖靈就在懸崖旁。

聖靈四 很不幸的，東葛瑞琳沙灘附近沒有傳送器，你必須先傳送到阿蘇奈沙漠，再由傳送器東邊的傳送門傳送到東葛瑞琳沙灘。使用傳送門西南方的魔法神壇來吟唱咒文，聖靈就在魔法神壇的西北邊。

聖靈五：這個聖靈就在伊露蘭的瀑布區裡，傳送回伊露蘭，進入東北方的客棧，再乘坐纜車到東南方，先使用一旁的魔法神壇，然後坐升降梯下去瀑布區，聖靈就在東北方的吊橋上。

聖靈六：先傳送到絲莉雅神殿，往西轉北使用魔法神壇，然後打開西邊的秘密區域，上去二樓與陽台上的聖靈對話。

聖靈七：傳送到北葛瑞琳叢林，沿著小路往西過橋，到魔法神壇吟唱咒文，往南經過第二座魔登塔，西邊會有一個瀑布，進入瀑布後可以來到安靜的洞穴，聖靈就在最裡面。



▶其中一個聖靈就在瀑布後面

聖靈八 當你進入雪梁城墨僕人住處後，先到西北方的魔法神殿吟唱亡者咒文，再到東邊房間就可以找到聖靈。

聖靈九 在第五章你打敗斐凱斯先知後，進入東邊的斐凱斯石室，遇到三條岔路後選擇中間那條，聖靈就在那裡面。

聖靈十 這個聖靈就在亞曼露客棧二樓殘破的陽台上，必須到傳送器東北邊使用魔法神壇。

聖靈十一：從亞曼露的傳送器往北邊走，繞過大會堂後來到法師泰伍莉絲的家，從地窖下去點取牆上的拉桿，會打開一個秘密房間，進去後拉地上的拉桿降至地窖，往西會看到一個神壇，使用咒文後點取北牆的開關，便可以到下一層解放聖靈。

聖靈十二：從遠古花園進入阿蘇奈墓地後，由墓地西邊出遠古花園，在魔法神壇東邊可以看到聖靈。

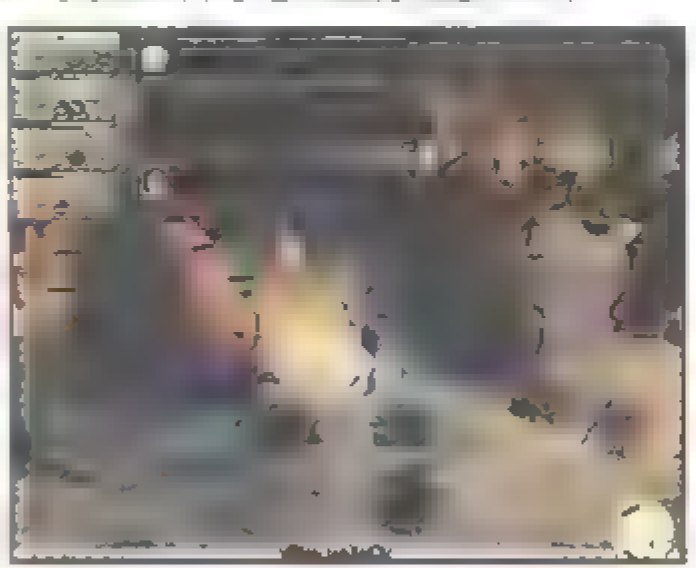
傳送到東傷心平原，聖靈就在傳送器南方，可以到傳送器東邊的魔法神壇來使用亡者咒文跟他說話。

這個聖靈就位在卡拉席雅西南方角落的城牆上，最近的魔法神壇則在傳送器的南方。

卡達瑞礦場有兩個傳送器，聖靈就在東卡達瑞礦場上層傳送器的北邊，而魔法神壇則位於傳送器的東北邊房間內。

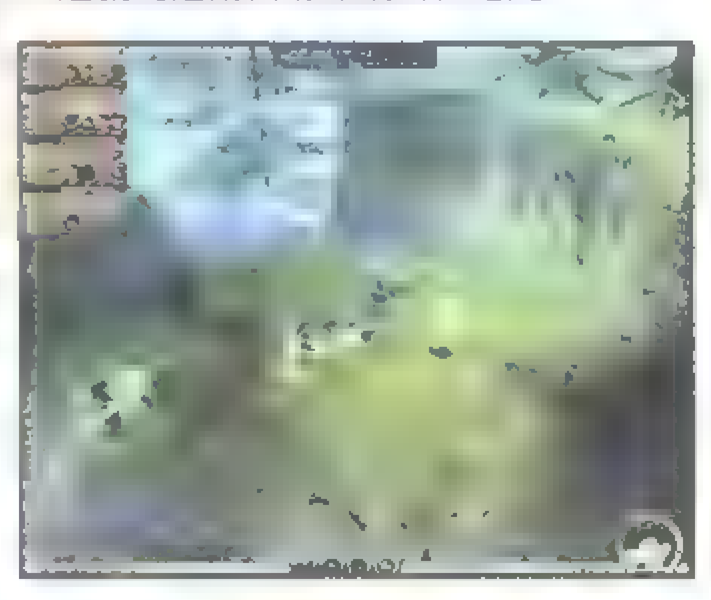
這個聖靈位於達爾魯中央廣場靠東南的牆角，必須先取得十字弓區的鑰匙，才能進去十字弓區裡使用魔法神壇。

你必須要在第三幕第六章，進去卡拉席雅底下的水道神殿後才能遇到這個聖靈，聖靈就在神殿西南方的走道，東邊就有一個魔法神壇可以使用



▲這就是達爾魯的聖靈所在之處

最後一個聖靈就在薩拉莫角，從下薩拉莫角傳送器往東過去，走出戶外後來到一個平臺，登上平臺前往南會遇到最後一個聖靈，而魔法神壇就在正西邊。





▶東葛瑞琳沙灘的聖靈所在不好抵達

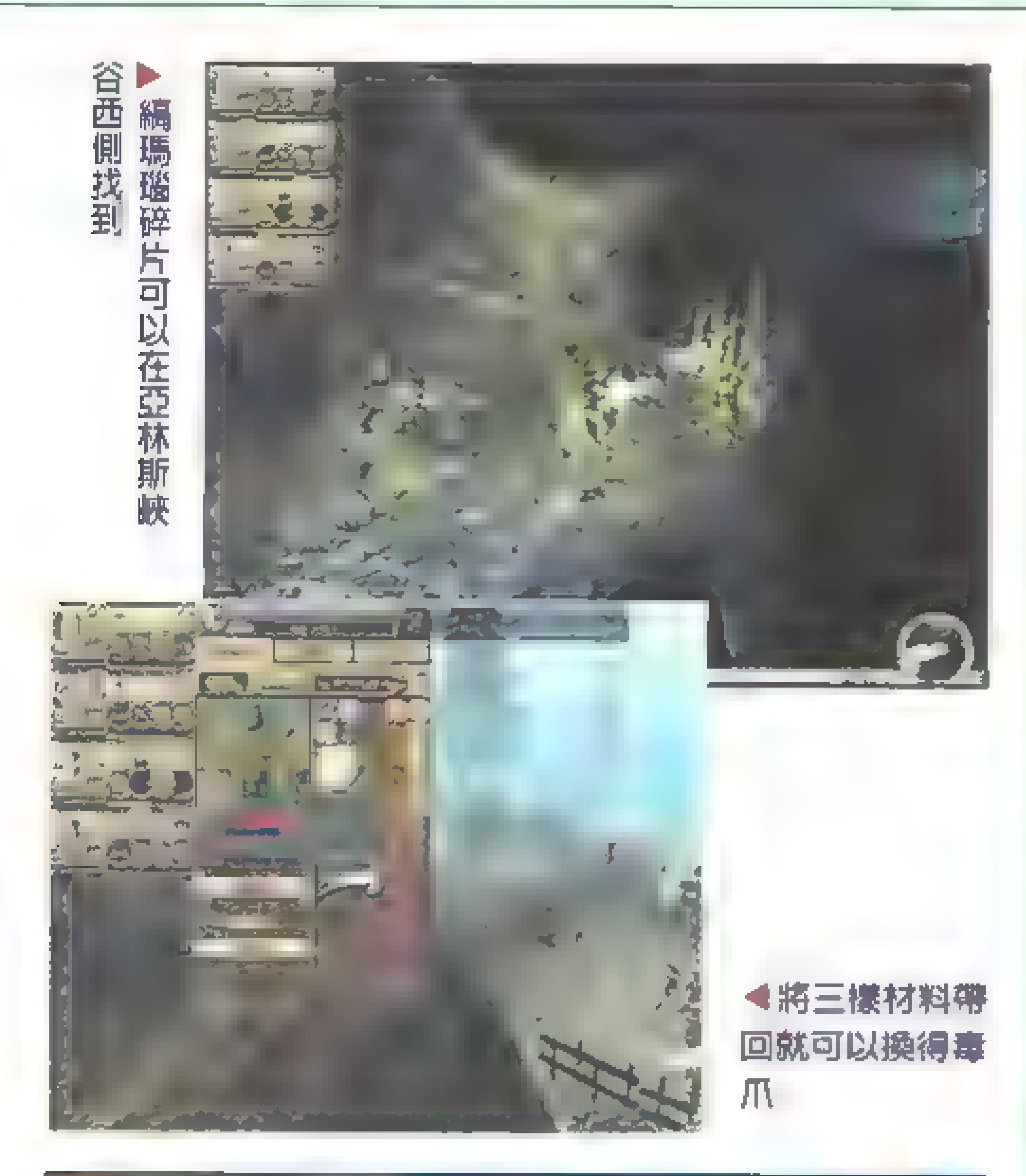
次要任務四 毒爪

接獲地點：

跟亞曼露傳送器東北邊練習射箭的守衛隊長攸曼妮蒂說話便可接獲。

任務攻略：

第二幕開始從亞曼露北邊的北門離開進入亞曼露山丘，在北邊偏東的水面可以找到有缺口的箭頭。接下來等進入伊蓮露小島後，從第一個平台依下面的順序開啟魔法橋～東→北→東→北→東，啟動地上開關進入有水的房間，往西用絕招打敗小頭目立刻使用戰爭座臺，再往西轉南又是一個小頭目。打開地上開關回到小島的另外一端，可以在一旁撿到獅鷲獸的羽毛。最後在亞林斯峽谷西側傳送點西北邊有一座橋，在橋的西南邊進入一處斐凱斯洞穴。在洞穴深處可以撿到蝙蝠爪碎片。以上這些材料不一定要在上述地點才撿的到，有時也會從敵人身上或寶箱裡尋獲，或者找魔法店裡的商人購買也可以。只要回亞曼露將這三種材料交給攸曼妮蒂，她就會送你一個毒爪，可以用來大幅加強遠距武器的殺傷力。



▶編瑪瑙碎片可以在亞林斯峽谷西側找到

◀將三樣材料帶回就可以換得毒爪

次要任務五 亞林斯傳奇木杖

接獲地點：

到亞曼露傳送器東北邊的小屋內，跟戰鬥法師伊歐蓮達對話便可接獲

任務攻略：

木杖的第一個零件「聚光石」位於伊露蘭城鎮，使用傳送器到西阿蘇柔懸崖，往南可以進入伊斯特魯的洞穴，從洞穴最南端階梯上去，先到魔法神壇吟唱亡者咒文，然後啟動台階上的按鈕，坐一旁的升降梯下去古代精靈聖物室，跟裡面的木杖守護者講話後開箱取得聚光石。接下來的珠寶杖頭要從雪峯山台傳送器往西過橋後再往北，乘坐升降梯進入古代精靈聖物室，在進去之前請先到西邊的魔法神壇吟唱亡者咒文。下去後跟木杖守護者談話，打開他身後的寶箱可獲得。

雕刻桿就位於北斐露塔森林裡，但這裡並沒有傳送器，你必須先傳送到亞曼露山丘，往北走進入北斐露塔森林，一看到魔法神壇就使用亡者咒文，接著進入最北邊的平台，啟動開關降到古代精靈聖物室，與裡面的木杖守護者談話並打開寶箱取得雕刻桿。全部取得後回亞曼露找到傳送器東北方找伊歐蓮達，她會給你亞林斯木杖與護符。



▶要使用亡者咒文才能跟木杖守護者談話

次要任務六 瘋子亞林斯

接獲地點：

阿蘇柔迷失之谷傳送器東邊的地下監牢。

任務攻略：

記得我們在守露營的阿蘇柔迷失之谷曾經在地下監牢裡看到一個被囚禁的瘋子，他就是木杖的主人亞林斯，從迷失之谷的傳送器往東走到盡頭，會看到地上有個隱藏的升降梯，啟動北邊壁面的開關下去消失的精靈廢墟，開啟一連串的密門後下去廢墟最東邊的精靈牢房，用次要任務五拿到的亞林斯木杖擊破囚禁他的柱子，把亞林斯放出來。離開前可以到牢房往西邊走上階梯的拱門上啟動牆上的燈，將會在階梯上開啟一個秘密空間，裡面的寶箱可以拿到卓爾的大槌，這是打開隱藏鐵卡的必要物品。回到亞曼露並傳送到伊蓮露小島，往東走進伊斯塔拉與伊斯特魯神殿，便會遇到亞林斯。打敗他後每個人都可以獲得兩點技能點數，並可獲得亞林斯的長袍。



◀放出亞林斯後他會立刻跑掉

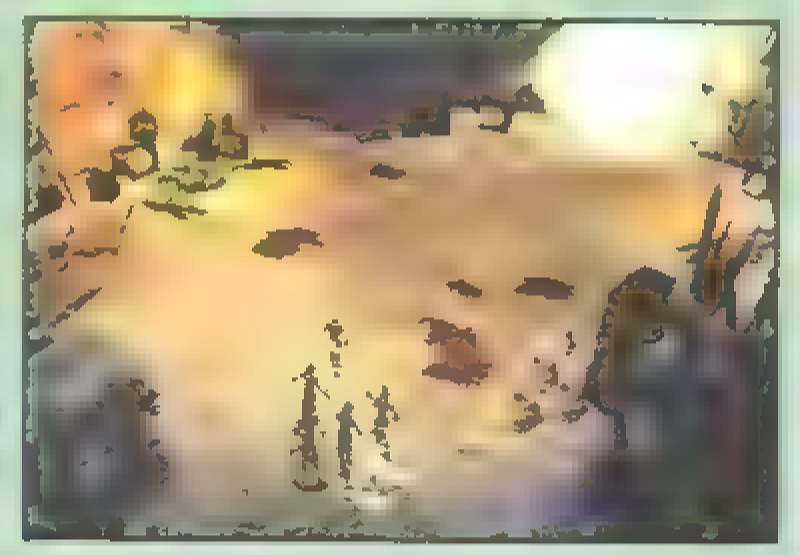
次要任務七 麟角神獸

接獲地點：

在亞曼露寵物販格爾蘭隆談話即可

任務攻略：

在亞曼露找寵物販聊天後，到傳送器東北方的酒館找強者卡特斯，跟他提麟角神獸的事情，打他幾下後他會跟你約好會合地點，之後到北邊，亞曼露傳送器的東北邊與卡特斯會合，裂口裡會出現大量的硬殼刺怪，你必須保護卡特斯免於牠們的攻擊。清光怪獸後與卡特斯交談，他會把麟角神獸送回亞曼露，回亞曼露與寵物販格爾蘭隆交談便可完成任務，而且從此你也可以飼養麟角神獸了。



▶硬殼刺怪將於裂口湧出

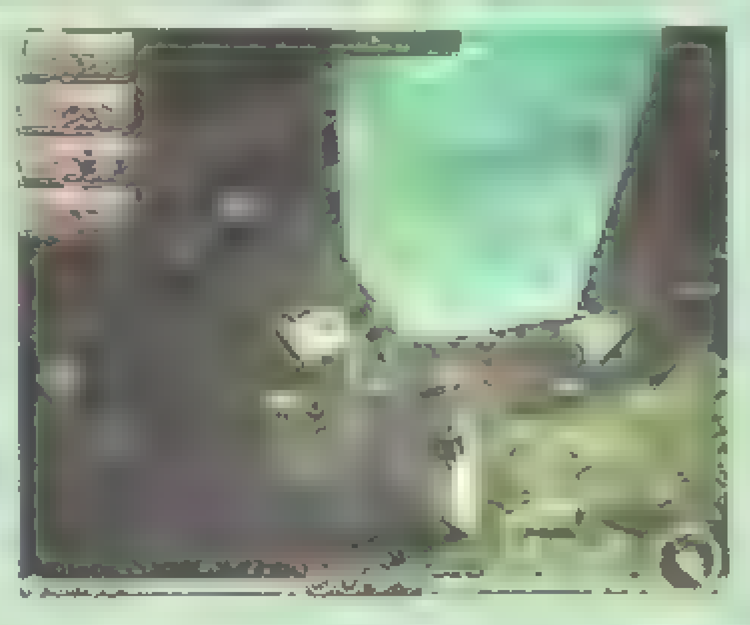
次要任務八 傳家寶物・續章

接獲地點：

到亞曼露酒館一樓樓梯旁與奈瑟拉斯對話，得知費耶群的陰謀，答應 [illegible] 任務十二）。

任務攻略：

惡魔就位於南斐凱斯森林傳送器南方的小斐凱斯牢房裡，進去後 [illegible] 的牢房，終 [illegible] 次要任務一 [illegible] 破牢房，集合眾人之力 [illegible] 說，領取所有的獎賞完成任務。



▶要用傳家之劍才能砍破囚禁惡魔的牢房

次要任務九 羅 [illegible] 的清白

接獲地點：

要接獲這個任務，隊伍裡必須要有羅 [illegible] 同行。進入亞曼露的酒館後與入口處的羅 [illegible] 對話即可。

任務攻略：

[illegible] 塔森林。沿路你會經過一個馬格萊斯的家，但門被鎖上。沿路 [illegible] 對質，他會慌慌張張的逃跑，並留下一把鑰匙，記得馬 [illegible] 經過他的家，回頭利用鑰匙進入他家，派羅 [illegible] 跟馬格萊斯對話，[illegible] 了。回去亞曼露的酒館找羅 [illegible]，可以得到一堆獎賞。



◀死不承認的馬格萊斯

次要任務十 蒂茹的尋寶記

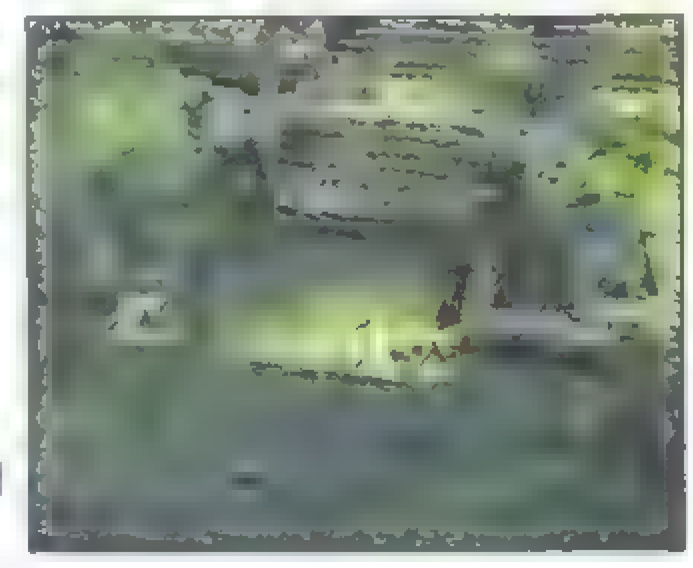
接獲地點：

假如蒂茹在你的隊伍中，到亞曼露寵物店東南方底下的山丘，會遇到尋寶家阿爾班，與他對話可接獲次要任務十。

任務攻略：

尋寶家會給你一張藏寶圖與一把鑰匙，用傳送器傳送回伊露蘭城鎮，再從伊露蘭城鎮傳送到南邊瑞琳叢林，由傳送器往東進入雷卡廢墟。啓動升降梯的拉桿進入廢墟後，便可利用尋寶家給你的鑰匙進入廢墟內。裡面除了左右兩邊的裝備外，正南方的箱子必須要選擇蒂茹才能打開，並取得下一個任務。

接下來從 [illegible] 斯峽谷傳送器 [illegible] 路往東走，過橋後在南邊會找到一個冰凍的斐凱斯洞穴，殺到最深處開門進去，打死裡面的 [illegible]，讓蒂茹 [illegible] 寶箱拿取裡面的金鑰匙，[illegible] 進入北偏心平原後，看到傳送 [illegible] 會進入 [illegible] 去綠洲，用金鑰匙開啓 [illegible] 的門，拿取裡面的寶藏完成任務



▶ [illegible] 尋寶的起點

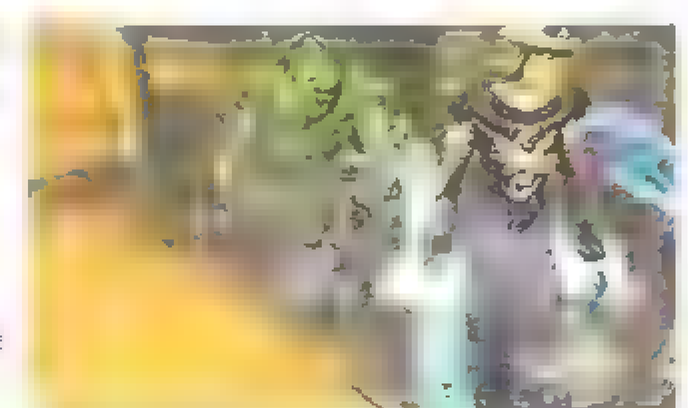
次要任務十一 刺客的目標

接獲地點：

在亞曼露魔法店東邊小屋裡可以看到一顆迷惑之石，假如你選擇拿取它，便會有一個刺客來暗殺你，刺客失敗後跟達納德爾交談可以接獲次要任務十一。

任務攻略：

你只有在第 [illegible] 幕才能到卡拉 [illegible] 雅，至傳送器南邊的魔法屋找女魔導士法爾莉雅，跟她提及這檔事，她會要你去尋找一枚米斯里魯戒指。這枚戒指在卡達瑞礦場中，必須等第三幕第五章後才能進入該礦場，戒指就位於剛進入礦場時最南端使用拉桿後開啓的密室寶箱內。把戒指拿回卡拉席雅給法爾莉雅加持為矮人米斯里魯預感之戒後，立刻將預感之戒裝在任何一個伙伴身上，到隔壁的酒館樓上，你將會找到商人肯錐爾。這時刺客需恩終於出現了，將他殺掉後可以完成該任務，獎賞就是刺客身上的武器套件。臨走前跟肯錐爾對話又可以獲得一些獎勵。



▶刺客就等著偷襲商人肯錐爾

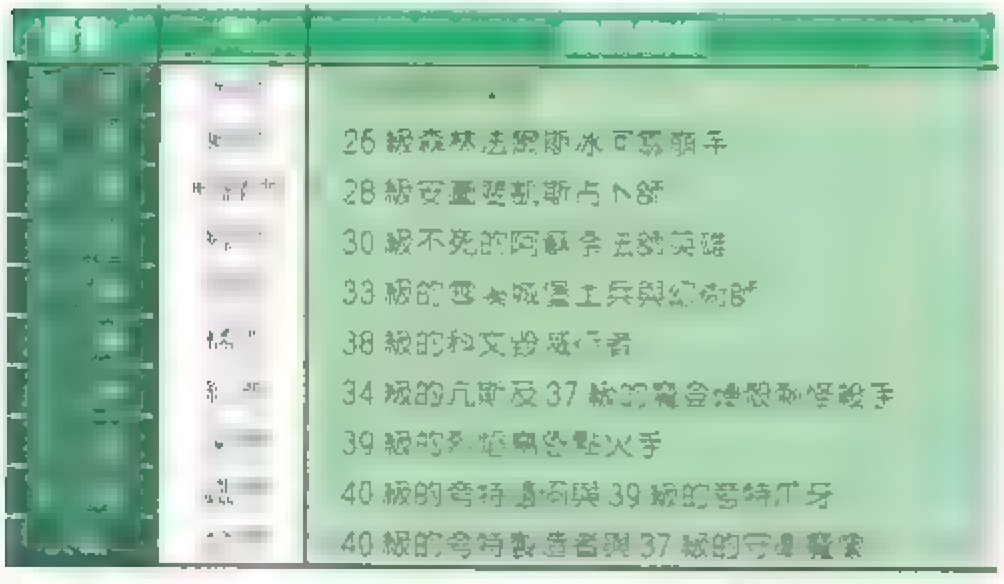
次要任務十二 亞曼露競技場

接獲地點：

先跟亞曼露酒店裡的售貨員艾對話，試着的口吻中所有選項，他會要你試試另一個任務。穿過吧檯後面的門，啓動升降梯進入地窖，再啓動西邊地板的拉桿，進入地窖後跟另外一頭的特瑞斯塔談話，便可開啓秘密區域進入最底部的亞曼露競技場。跟入口處的迪斯賽談話接獲任務

任務攻略：

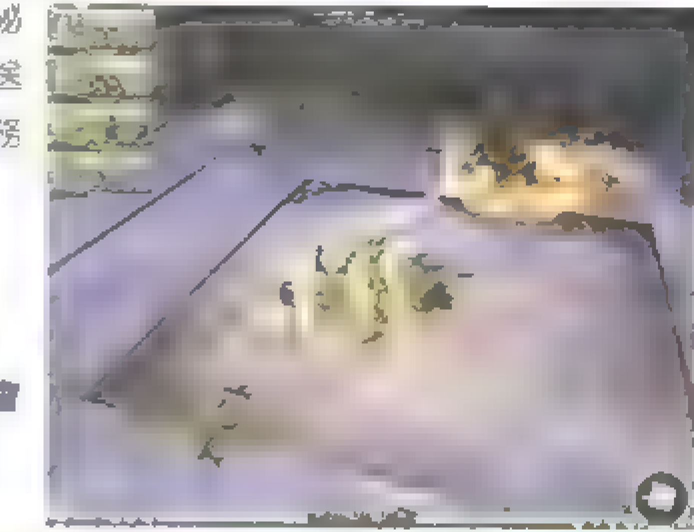
這裡總共有九道關卡，每個關卡出現的小頭目等級都不一樣，越後面的關卡小頭目等級越高，所以你要視隊伍的等級逐一來挑戰。只要跟入口處的特瑞斯塔購買啓動器，將其放置在大廳中央，競技場便會降到對應的樓層並出現小頭目，打敗小頭目就可獲得大廳週邊各大門的鑰匙，啓動一旁的拉桿回到大廳，利用鑰匙開門進去搜括戰利品。以下是各層的敵人等級



26 級森林法師斯冰可哥頓手
28 級安蕾瑟凱斯卡卜部
30 級不死的阿薩秀去努英雄
33 級的雪女城堡士兵與幻術師
38 級的科文伊威行者
34 級的九耶及 37 級的寶合決殺刺客殺手
39 級的烈焰與怨點火手
40 級的奇特遺詞與 39 級的奇特爪牙
40 級的奇特執法者與 37 級的守護寶室

由於每個門後的寶物都是對應當時當然的頭目等級，因此最好在隊伍等級足以應付時就來闖關，一方面拿到的裝備不會過時，另一方面也不用擔心角色與怪物的等級差太多而無法獲得經驗值。這個場所也相當適合長蹲在旅館的角色練功，尤其決戰那一關，經驗值特別多，只要留下一個敵人不要殺死，趕快去啓動柱子上的拉桿，下次就可以再挑戰一次了。

在決戰中獲得勝利後，每個角色都可獲得兩個技能點數，回頭跟迪斯賽談話，可以跟他購買自然魔法高達40級的光明水仙當寵物。至於決戰獲得的金色鑰匙可以開啓 9 號房裡的金門，裡面你將可拿到一個神秘的傳送器，這個傳送器將是開啓秘密任務的關鍵。



▶ 場內的對手將會越來越厲害



▲ 亞曼露酒保後方的通道可以通往競技場

▲ 跟迪斯賽購買啓動器便可以進行比賽

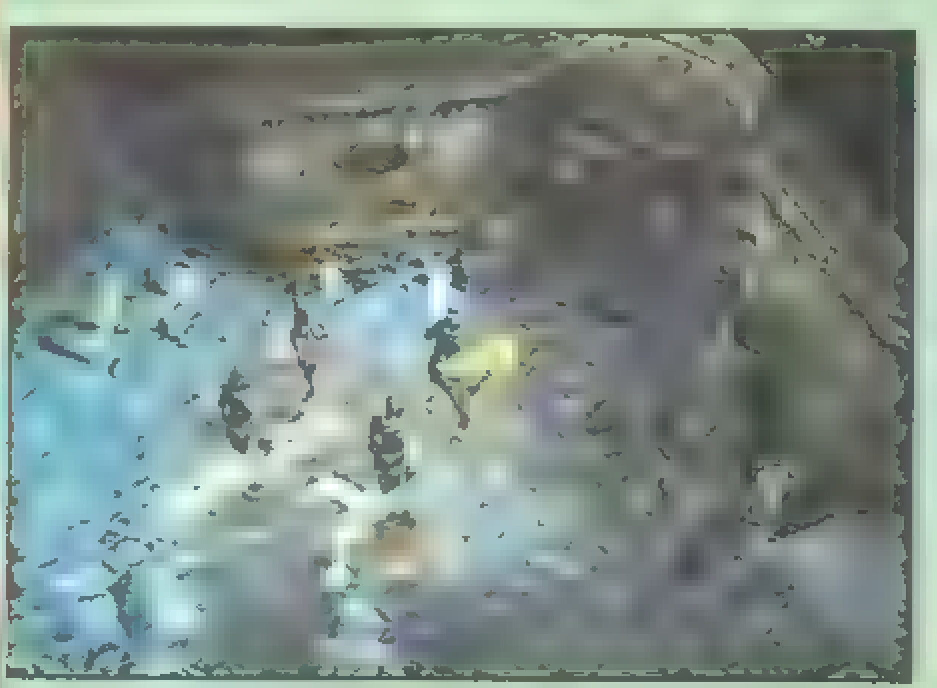
次要任務十三 受冤屈的僕人聖賽

接獲地點：

[illegible]

任務攻略：

在第四章找到車隊之前你會先抵達萊佛斯莊園，下升降梯便可以解決任務一。接著完成第二幕的次要任務二，傳送到南斐露洛森林，使用傳送器旁的魔法祠壇吟唱亡者咒文，然後往東走回萊佛斯莊園。乘坐兩次升降梯到下方，與崔尼斯威瓦林聖賽談話，他會為你打開身後的門。跟他進去後在地上撿取莊園夫人的肖像，回頭再去找聖賽，他又會為你開啓一到門。拿到地上金髮再跟他對話，與他一起進入最後一個門，撿取地上燒毀的信並與聖賽對話，一切終於真相大白。聖賽會為你打開隱藏的房間，進入寶室拿取物品後回亞曼露，與南口的文德萊威瓦林交談還得獎賞，假如你對話選對，就可以引發下一個次要任務。



◀ 地上可找到燒毀的信當證據

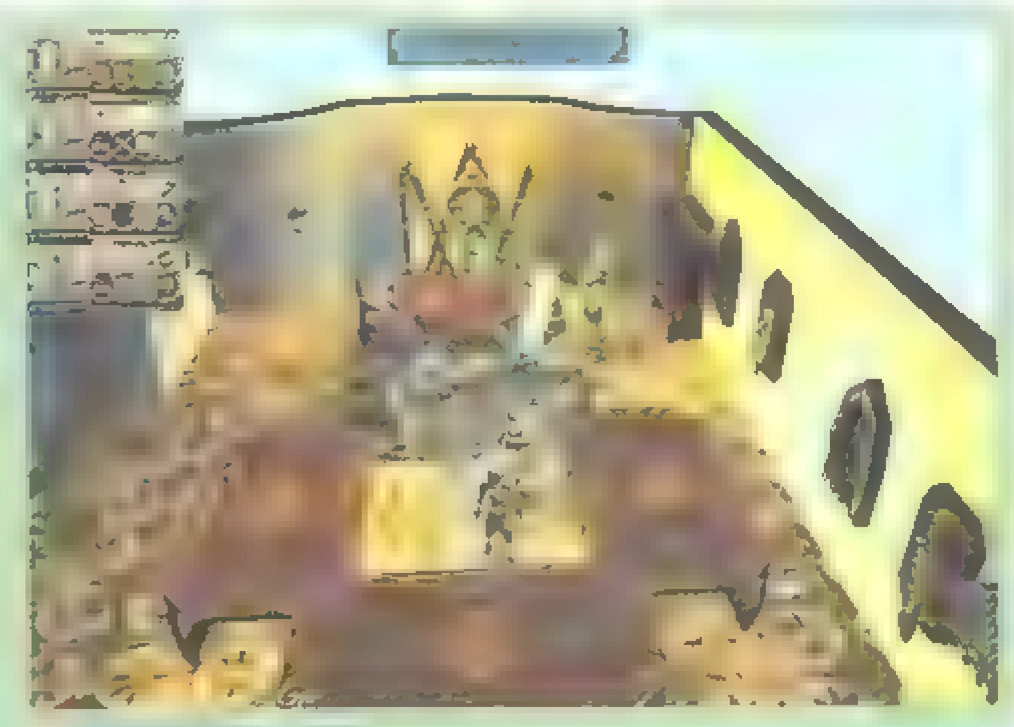
次要任務十四 受冤屈的僕人聖靈：續章

接獲地點：

完成次要任務十二後，跟亞魯威鎮東門艾雷莫威爾旁邊的聖靈談話即可接獲任務。

任務攻略：

使用傳送器到伊露蘭，步行到夫人院在東北方的墓地，進去裡面跟他談話，[illegible]聖堂，與守護宮衛特瑞爾當面對質，他死不承認，不得已把他做了，跟一旁的長老撒爾伯談話前請先存檔，談話後除了所有的人技能都能加一點外，還可得到許多魔法物品。假如你不喜歡這些物品，[illegible]



▲特瑞爾還死不承認

次要任務十五 恩嵐的幻覺

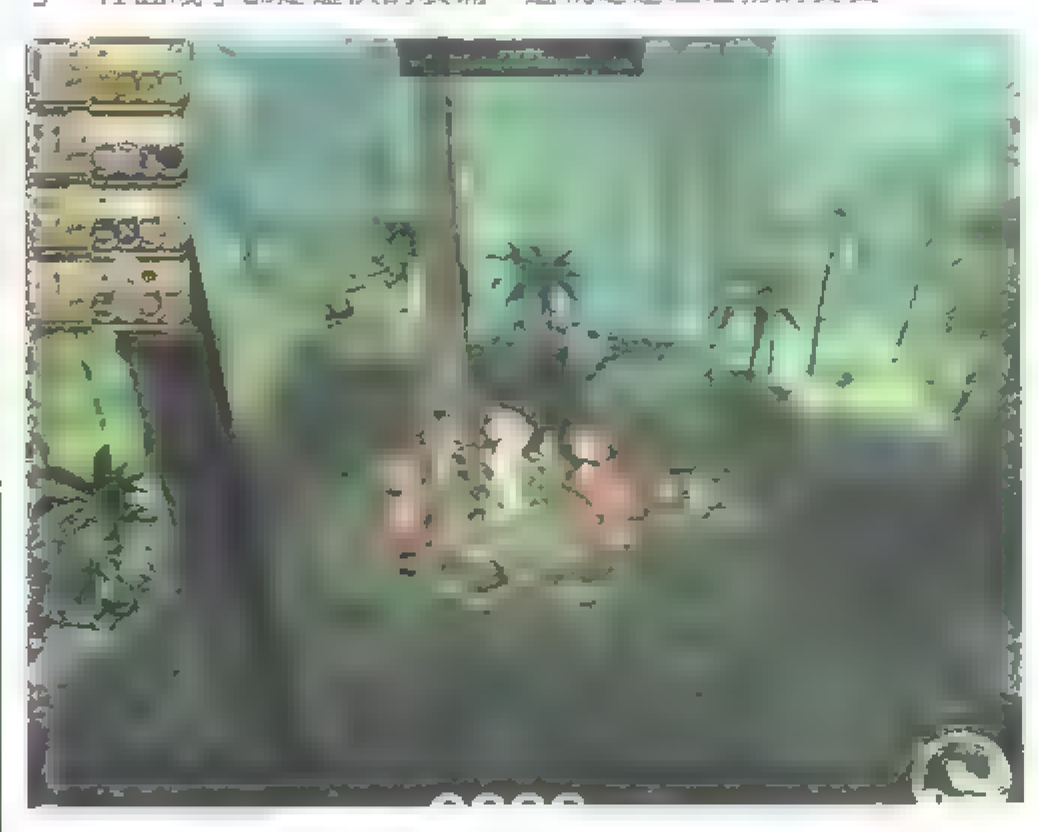
接獲地點：

假如你讓恩嵐加入你的隊伍，只要用傳送器先傳送回伊露蘭，再傳送到南葛瑞琳叢林，往東經過雷卡廢墟後再往東北，來到一個蘑菇圈，進去後恩嵐便會引發任務

任務攻略：

啟動蘑菇圈中發亮的那個蘑菇，進入一個神秘的神殿，可以拿到一本書－生命之樹。到神殿最南方開門進去，先拿取箱子裡的寶物，然後觸摸雕像完成任務一。第二個蘑菇圈在南斐露塔森林的北邊傳送器西方的蘑菇圈，同樣啟動其中一個蘑菇降到神秘的神殿，到神殿最西邊開門進去，觸碰雕像會開啟南方牆邊的箱子，裡面可以拿到預感之眼這本書。第三個蘑菇圈在南邊古花園傳送器的正北邊，進入神秘的神殿後到最南邊可以拿取死亡之樹這本書，進入南邊的門碰觸雕像完成任務。

進入第三幕後來到東傷心平原的傳送器，蘑菇圈就在傳送器的正北方，進去後除了拿取矇蔽之眼這本書外，開啟西邊的門並啟動雕像。回到神殿中央進入傳送門，來到神秘的神殿後打開箱子，裡面幾乎都是遊俠的裝備，這就是這個任務的獎賞。



▲讓恩嵐進入蘑菇圈引發幻覺

次要任務十六 芬娜拉的仇恨

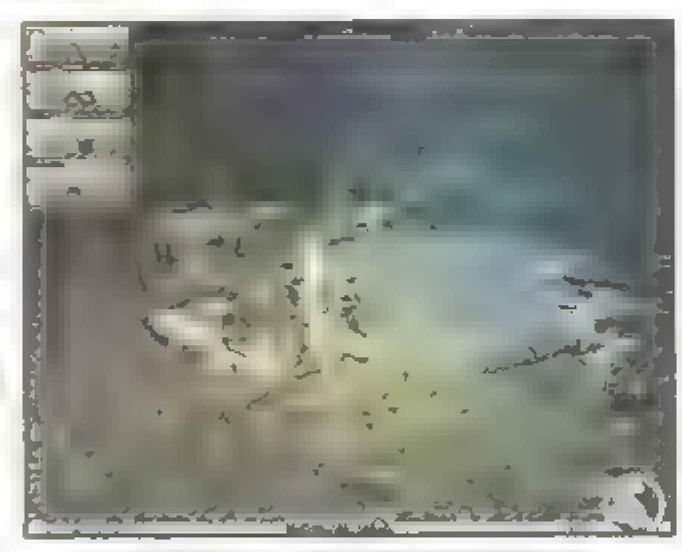
接獲地點：

等芬娜拉加入你的隊伍後，回伊露蘭城鎮，傳送到柯萊亞山谷，往北進入柯萊亞洞穴上層，讓芬娜拉去修復裡面壞掉的裝置便可接獲任務。

任務攻略：

解這個任務要十分小心，因為所有的地方都必須要由芬娜拉開啟，而且只能下去一次，假如你第一次下去沒有進行必要的步驟，那之後就都無法完成了。等芬娜拉修復裝置後進入魔登情報站，發現魔登還有四座秘密的塔，先傳送到南葛瑞琳叢林，往西邊前進不久，假如你隊伍裡有芬娜拉，就會發現南邊有一個秘密地區。進入荒廢的廢墟後走進秘密魔登走廊，走到底部坐升降機上去，旁邊就是第一個魔登塔，用之前的方法將它推毀吧

接下來進入北葛瑞琳叢林，入口就在傳送器北邊的斷牆，進去後會有一些魔登塔，全燒光後你會得到一個升降梯的零件。帶著芬娜拉到達雷爾城東側，可以找到一個秘密孵化地，青丸孵化地可以在寶箱裡拿到另一個零件。接著來到北卡達瑞沙漠的傳送器，用剛剛取得的零件修理好升降梯，進去後殺了小頭目，讓芬娜拉打開最裡面的寶箱完成任務。



▲讓芬娜拉前往柯萊亞洞穴修復升



▶北卡達瑞沙漠就是魔登最後的基地

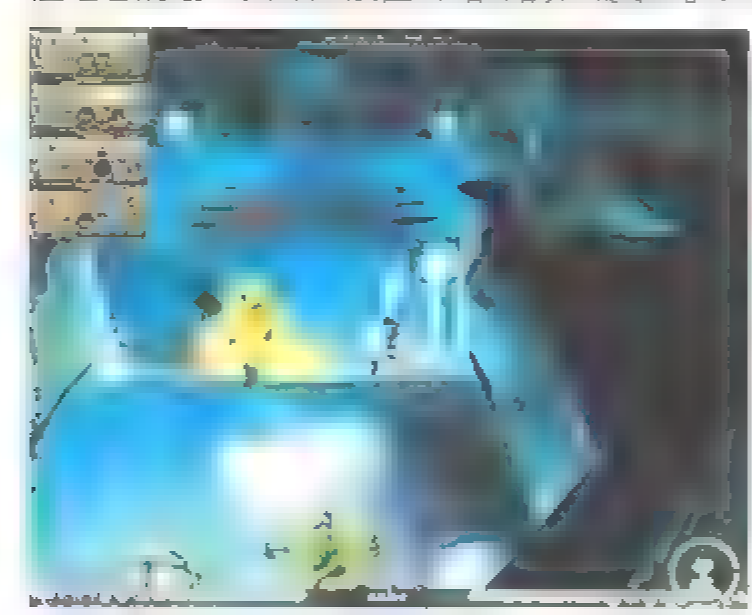
次要任務十七

接獲地點：

在第六章第二個任務中，雖然南邊古花園傳送器旁的雷分只要你找一個面具，但假如你找到第四個的話，就可以額外接獲這個次要任務。

任務攻略：

進入阿蘇奈地下墓穴後，到墓穴最南邊的大廳，站在大廳東邊地上的樹木圖樣吟唱雷分給你的神秘咒文「Letiso」，便可以打開通往巫妖拉提梭的門，打敗拉提梭可以拿到靈魂之石，將它拿回去給雷分領取獎賞。



◀協助雷分打敗拉提梭

次要任務十八 伊凡袞琳的錯誤決定

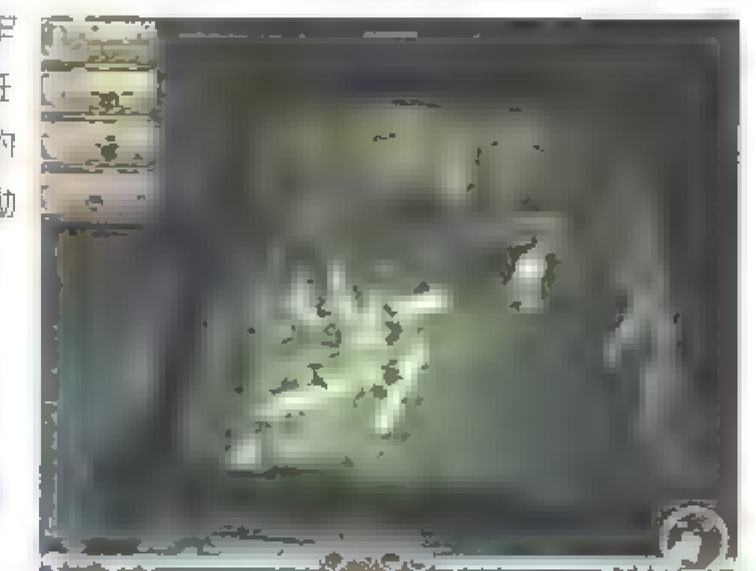
接獲地點：

假如在主要任務第六章結尾讓公主伊娃加入隊伍，回到卓斐璐塔森林傳送器旁跟受傷的軍隊駕駛米區梅說過話就可接獲。

任務攻略：

第一個小洞穴在斐凱斯森林的東邊，也就在斐凱斯森林傳送器與亞林斯峽谷西側傳送器中間，假如從斐凱斯森林過去的話，沿著小路往東走經過第二個橋，再往西進入洞穴的入口，到洞穴深處讓公主與門裡的守衛交談，等守衛放人進去後對話後就可以大開殺戒，進去牢房裡幹掉病隻小王拿到銅鑰匙並救出守衛完成任務一。

來到亞林斯峽谷西側傳送器往南走，到東北邊一個大斐凱斯洞穴內，到西邊有星號的門前跟守衛對話，公主便會用暗號讓守衛開門。進去後打倒小王拿到牢房銀鑰匙，救出另一名士兵，但仍然沒找到傑西克。出洞口後繼續往東走，不要往南過橋，會來進入另一個大斐凱斯洞穴。進去西邊殺到兩個小王拿到牢房金鑰匙，再從北邊水牢救出傑西克完成任務。傑西克一旁的寶箱就是你的獎勵品。



▶逐一搜索洞窟救出皇家守衛

第三幕：主要任務

第一章 恢復卡拉席雅的供水

一 順著水渠前往水源

跟卡拉席雅王說過話後，在城鎮裡到處接次要任務。接著從北門進入北傷心平原，沿著小路會走到水教堂。

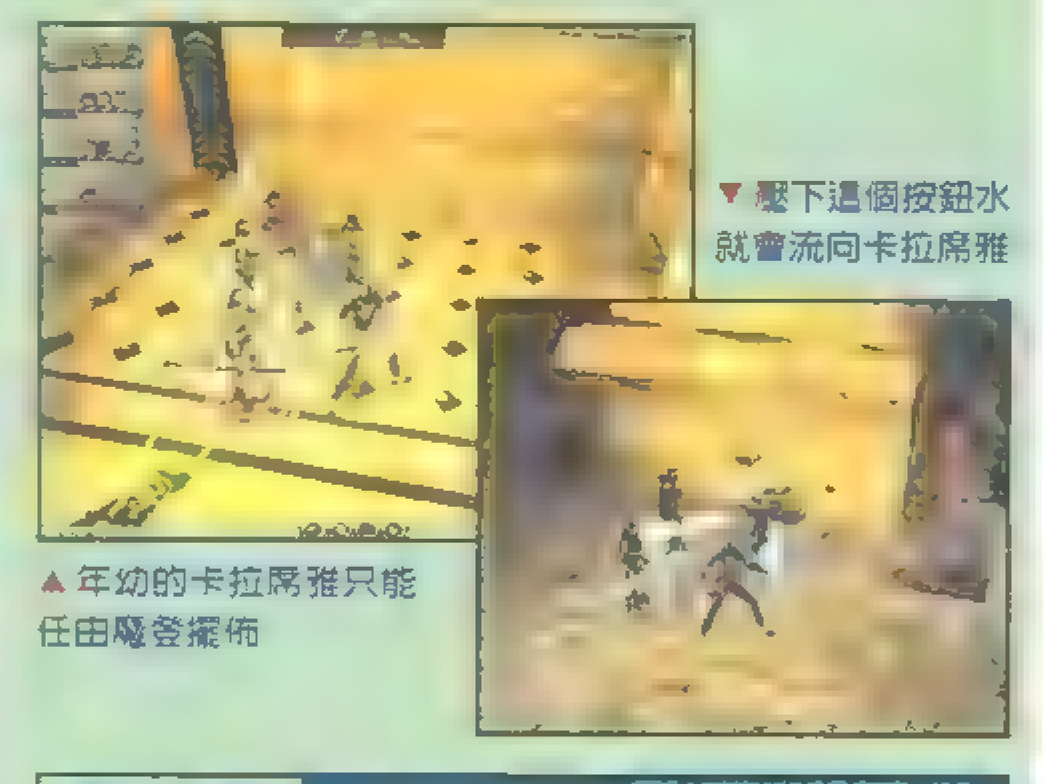
二 殺死亢斯。

三 恢復卡拉席雅的供水。

亢斯會不斷補血，幹掉也可能要花一點時間。走出水教堂庭院啟動傳送器，轉開按鈕完成任務。轉開西邊的拉桿會升起隱藏的寶箱，接著使用傳送器回卡拉席雅。

四 回到大會堂找卡拉席雅王交談

到城鎮找卡拉席雅王談話完成第一章。



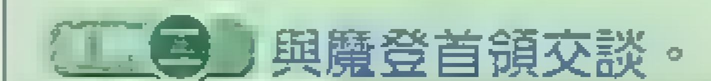
▼壓下這個按鈕水就會流向卡拉席雅

▲年幼的卡拉席雅只能任由魔登擺佈

第二章 魔登首領

一 進入魔登城市達爾魯。

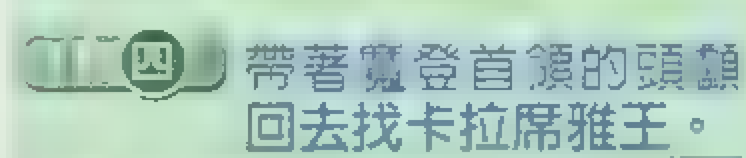
離開卡拉席雅從東門進入東傷心平原，到叉路往南啟動山壁上的一個拉桿可以開啟一個秘密寶箱。經過傳送器沿著小路走進歐凱恩廢墟，先啟動傳送器，往東可以進入一處廢棄的大避難所，一進大廳你就會看到一堆生命之石，下階梯來到另一個有光束的大廳，往南可以拿到預感與死亡之石，往北則可開啟一連串的房間拿取隱蔽之石與金酒杯，每種石頭都拿個一顆，這也也有不少密門可以打開。回到剛剛有光束的大廳，點取對應柱子的頂端將石頭放上去，會開啟往東的密門，打敗裡面的小王後大肆搜刮一番吧。回到原路往北走，經過一個魔法結界後便可進入達爾魯。



二 與魔登首領交談。

任務三 殺死摩登首領。

在[illegible]最後已殺了[illegible]長之[illegible]到一把[illegible]鑰匙，進[illegible]到[illegible]長後獲得一把十字弓的鑰匙，進[illegible]十字弓區中取得長矛區的鑰匙，之後進入長矛區裡，打敗副隊長取得首領區的鑰匙，長矛區西北角會有一個升降梯，到達風暴下的地窖打倒這裡的副隊長，可以得到盾牌區的鑰匙。在盾牌區裡會有一個38級的箱怪，北邊那一層壁上開關按下去後降到下一層，便可通往東邊的區域，在[illegible]無法進去的補給室鑰匙。往北進入首領區，到最裡面與魔登斐爾首領對話，無論你選擇什麼都會發生戰鬥，把他們全部殺光吧。

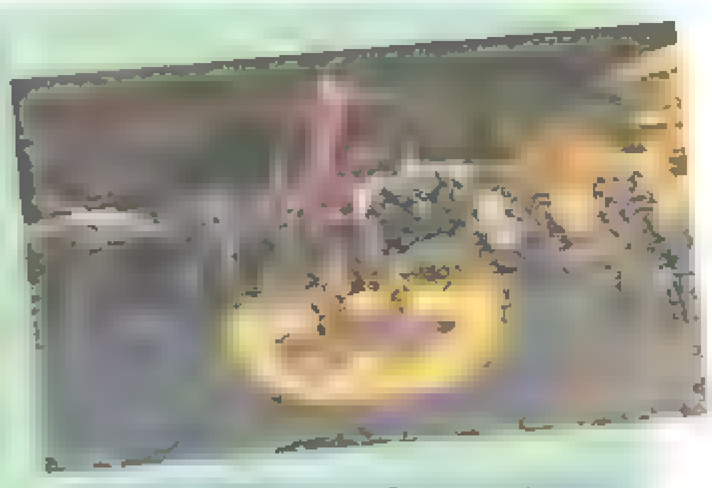


任務四 帶著魔登首領的頭顱回去找卡拉席雅王。

[illegible]，卡拉席雅[illegible]反抗軍[illegible]



▲將[illegible]石頭放在對應的柱子上啟動光束



▲這邊盡的副隊長似乎不怎麼歡迎你

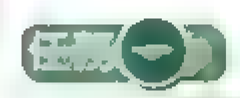


▲打敗這裡的副隊長可以拿到盾牌區的鑰匙



▲按在這個隱藏的按鈕才能通往這個風暴東邊的區域

第三章 卡拉席雅反抗行動



任務一 打敗卡拉席雅裡的所有魔登。

任務二 向特路斯報到。

你協助反抗軍的第一個任務就是殺死城裡的30個魔登士兵，每當你殺死一個人，就會出現訊息告訴你現在魔登剩幾人。殺死城裡所有的魔登士兵後回去找卡拉席雅王旁邊的特路斯報到。卡拉席雅王會給你預感之艾紀斯，而特路斯也會把卡瑞達礦場的符文石給你。



◀卡拉席雅王會把預感之艾紀斯給你

第四章 卡達瑞礦場



任務一 前往卡達瑞沙漠。



任務二 摧毀第一座守護礦場入口的魔法雕像。

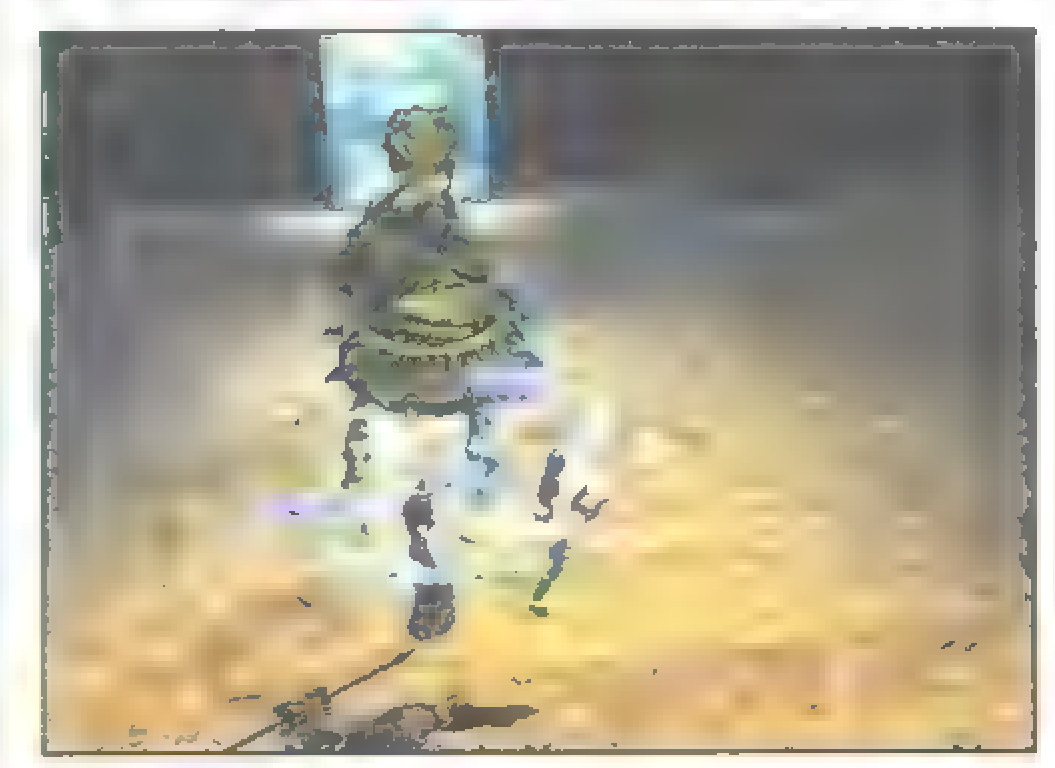
任務三 摧毀第二座守護礦場入口的魔法雕像。

任務四 摧毀第三座守護礦場入口的魔法雕像。

任務五 摧毀第四座守護礦場入口的魔法雕像。

任務六 進入卡瑞達礦場

傳送到南卡瑞達沙漠後往北走陸續擊破在升降梯周圍的四座雕像，就會出現前往礦場的升降梯，你也可以好好探索升降梯四周，坐升降梯進入[illegible]礦場上層，往[illegible]點進入下一章

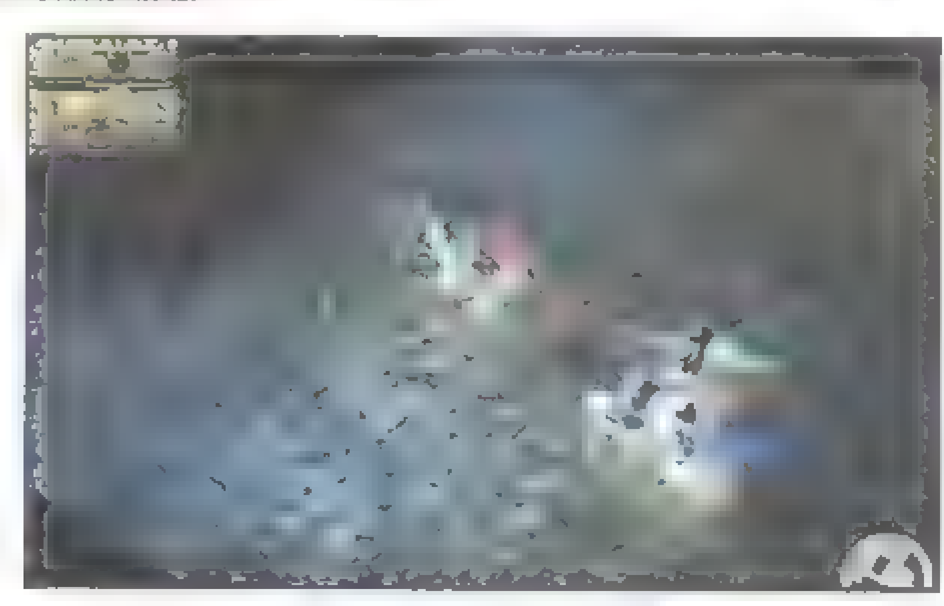


▲摧毀入口雕像才能進入礦場內

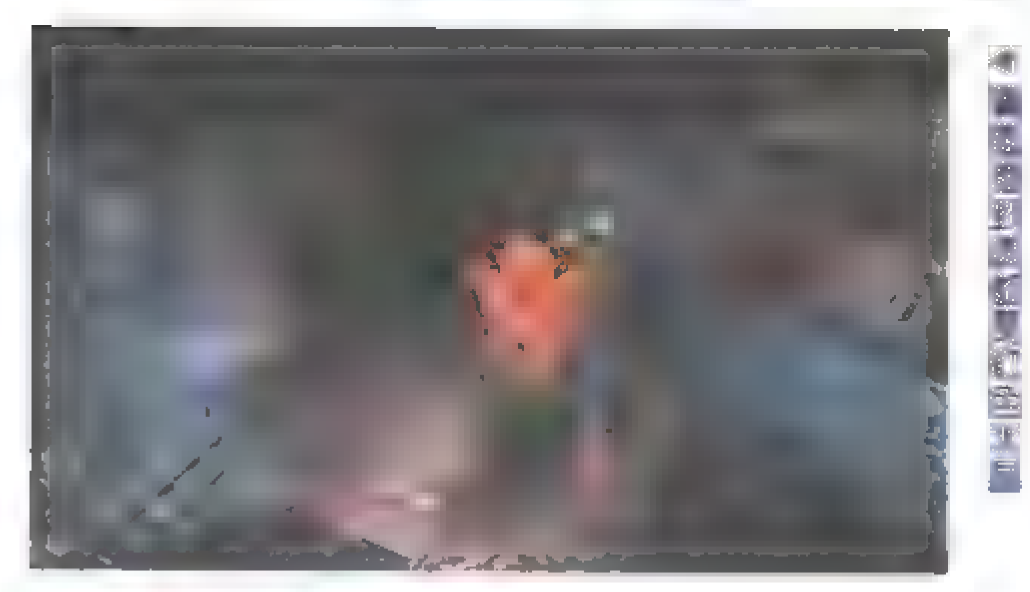
第五章 卡達瑞礦場，續章

任務一 摧毀巨大的紅晶體礦脈。

從這個礦場開始會出現紅色的炸藥桶，可以引敵人過來再用遠距武器或魔法引爆，千萬不要讓戰士去砍，否則隊伍很容易全滅。往東走一路啟動地上的拉桿，會先經過一個傳送器，繼續往東走經過第二個傳送器，到盡頭啟動最後一個拉桿，用礦車炸藥炸掉紅晶體礦脈。



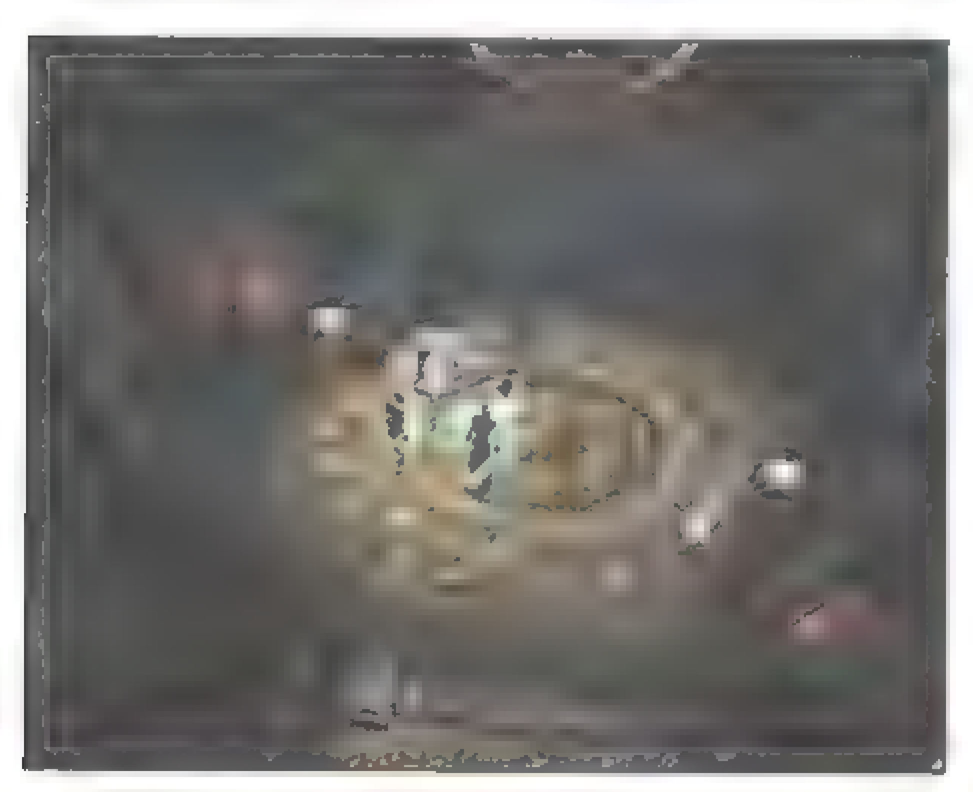
◀要特別小心紅色的火藥桶



◀[illegible]

任務二 尋找暗黑巫師。

坐升降梯降至下方，往北走到一個岔路，轉往東方不久會被一個門擋住，隊伍裡必須要有斐克斯才能打開這道門並接續次要任務九。回頭往北走到下一個傳送器，往東搭升降梯進入暗黑巫師峰。



◀坐上升降梯準備進入暗黑巫師峰

任務三 殺死暗黑巫師。

面對暗黑巫師，這次就沒那麼好命了，因為一次要面對三個，每一個都會範圍的攻擊法術。好消息是他們三個都不太會移動，讓我方有喘息的機會。在進攻前請先確定好生命藥劑與法力藥劑都帶夠，自然法師的自動施法欄除了治療術外，最好多加一個聖靈的祝福，而戰士與遊俠則將會復活術裝備起來，沒有復活術就多帶一些復活卷軸。

開始法師們會聯合召喚出一隻等級43的塞荷蘭斯，生命值高達一萬五千點，肉搏攻擊力很強，但法師不太會施放範圍法術，用戰士吸引塞荷蘭斯，將牠引到最外圍慢慢磨死，其他成員則盡量找機會攻擊法師周圍的三個水晶，能打幾個算幾個。

等到砍死塞荷蘭斯後三位法師會開始分身不斷施放廣範圍的攻擊法術，包括冰凍術、火焰術、電擊術以及死亡法術等，先集中火力攻擊一位，使用攻擊模式讓每個成員分別攻擊，一但發現地上有法術施展的徵兆，立刻把隊員帶開。善用自然法師的刀槍不入絕招，一使用完立刻到一旁的戰爭座臺補充，第一輪的絕招應該可以讓隊伍撲第一名法師。接下來用同樣的方法對付另外兩名將會比剛剛容易許多。

任務四 取回生命之艾紀斯。

任務五 帶著生命之艾紀斯，回去找卡拉席雅王。

將他們全部打倒後取回一旁的生命之艾紀斯，回去卡拉席雅找王座旁的顧問凱納斯，再到房間裡探望瀕死的卡拉席雅王結束本章。



▲利用礦車來爆破水晶

▲這三名巫師可不是那麼好對付的

第六章 阿加蘭試煉場



任務一 與顧問凱納斯交談。

任務二 殺死顧問凱納斯

任務三 帶著卡拉席雅水晶到卡拉席雅城鎮中央的噴泉。

任務四 進入卡拉席雅底下的古老密室。

上去大廳[illegible]卡拉席雅[illegible]，從他身上拿得卡拉席雅水晶[illegible]凱納斯的房子，裡面有寶箱可以開啟。接著到外面的噴泉點取雕像，噴水池就會變成升降梯。啟動一旁的按鈕降到卡拉席雅底下的古老密室。

任務五 和阿蘇奈先人交談

任務六 恢復西邊水道的水流

到中央與阿蘇奈先人談話接獲任務，接著往西邊門進去，走到[illegible]務。接下來你必須四處開啟閘門，建議使用等待模式將隊伍分散，讓所有人分四個方向行動，可以省卻奔波之苦。

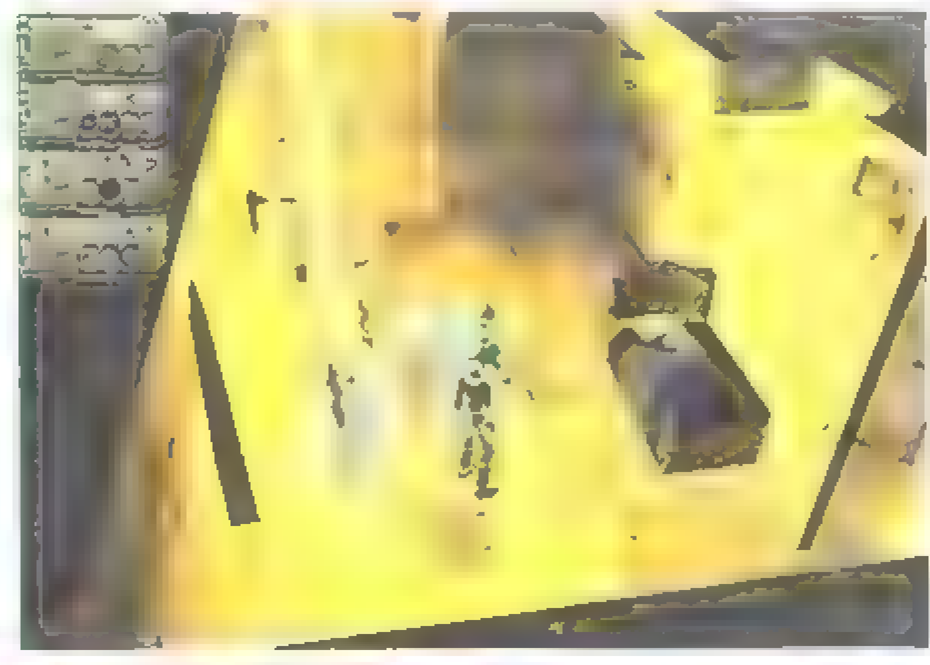
任務七 恢復北邊水道的水流

任務八 恢復南邊水道的水流

任務九 恢復東邊水道的水流。

從水道北邊的洞口進入，到盡頭往南走，會先經過一個聖靈，再過去就有魔法神壇，開啟魔法神壇東北邊的兩道閘門，到盡頭往北再開啟一道閘門，旋轉東邊的水門，再爬到北邊平臺啟動右邊按鈕，繞進下方房間啟動裡面的按鈕，再走進西邊房間啟動按鈕，便可打開南邊的兩個水門讓水流出去。回到剛剛的房間開門往北走，啟動開關經過房間後打開西面的水道。走回剛剛魔法神壇的西北邊平臺，啟動牆壁上的按鈕可以讓我們回到一開始進來的地方。

同樣的方法也可以適用另外兩個水門，由於水門一但打開就不會關上，你只要注意地圖上的藍色小點，派隊伍兩名一組，一個人在上方平臺按鈕開門並指揮全場，一個人在下方鎮，看到水閥就開，假如被門擋住就繞到另外一邊，在大廳四角的牆都有秘室按鈕可以開啟，方便你的隊員互相走動。別忘了到神殿東北邊法力神壇旁拿咒文。打開所有水門後前往阿加蘭峰的傳送通道就會浮起，從進來的地方離開回到剛剛跟阿蘇奈先人談話的地方，進入阿蘇奈先人身後的樓梯到傳送門，開啟週遭的寶箱後點取傳送門離開





▲凱納斯要為卡拉席雅王付出代價



▲兩個隊員一上一下合作開啟水門機關



▲利用牆壁的按鈕將神殿各通道打通





▲啟動卡拉席雅中間的噴水池進入地下神殿



▲陸續打開水門讓水流出

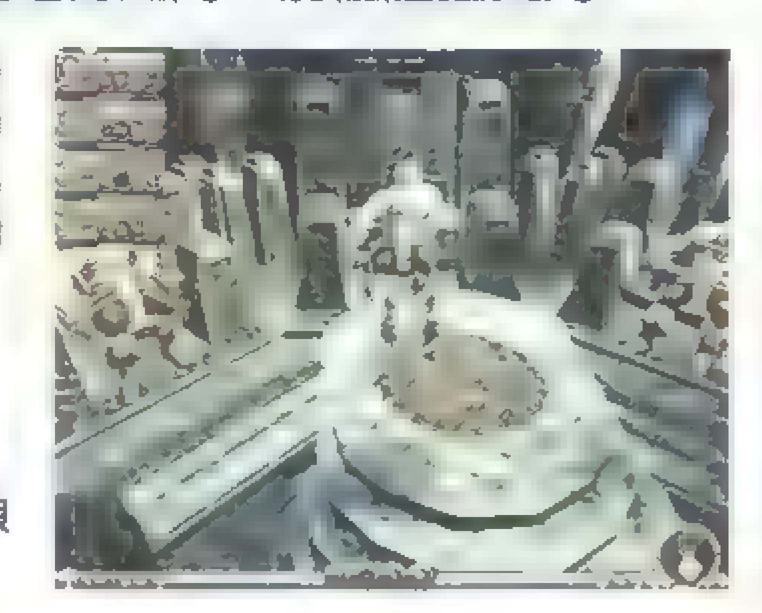
第七章 阿加蘭巨人

任務一 調查阿加蘭峰。

巨人住的地方果然不一樣，什麼都大的驚人。經過一道橋後爬上階梯巨人領袖艾倫迪爾談話，看來德瑞分給你的勳章正是讓阿蘇奈之盾完美無缺的關鍵。

任務二 通過傳送門，前往薩拉莫角。

下階梯後進入傳送門前往薩拉莫角，準備進行與法帝斯的對決。



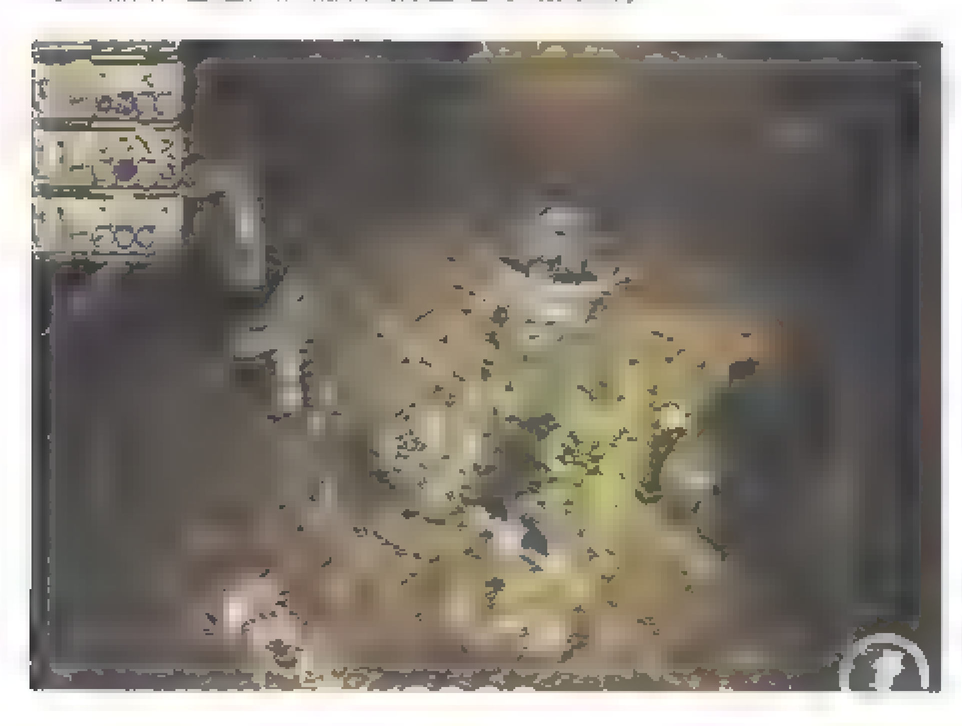
▶ 阿加蘭巨人很樂意協助我們

第八章 薩拉莫角

任務一 爬到山頂。

出傳送門不久你會看到薩拉莫之眼，攻擊它會釋放出對敵我都會造成傷害的超強光束，可以善用它來對付敵人。這裡的寶箱跟罐子形狀跟以往不一樣，前進時可別忽略掉了。一直往東走到狹小的走道，到盡頭轉往西。來到牢房後坐升降梯一間間殺過去，到四周的聖堂門拿取寶物與咒文，再登上升降梯便可啟動傳送點，繼續往東殺上階梯，登上一個平臺，魔法神壇就在正西邊，神壇南方牆壁可以開啟一個寶箱密門。啟動平臺東南角的拉桿會發現一個密室，裡面是一個等級 40 的箱怪。

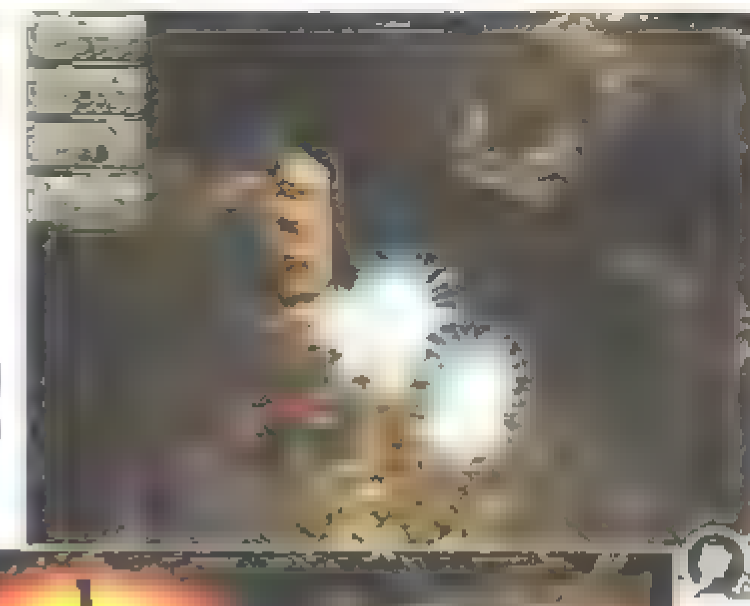
由平台開門往南走，來到一個大廳你會看到第二個阿加蘭聖碑，只要觸摸聖碑角色就能無敵三十秒，夠你好好清光這裡所有的敵人了。往西開門回到戶外，往東進去一個大廳，走到盡頭坐升降梯走到戶外，再殺回室內就可以找到上薩拉莫角傳送器。從傳送器北邊進入大法師的密室引發劇情。



◀ 薩拉莫之眼將是往後破關的關鍵

任務二 打敗大法師。

雖然大法師的生命值高達九萬點，不過由於周圍阿加蘭聖碑的加持，讓這個中頭目的難度降低不少。你只要不停的讓隊伍使用阿加蘭聖碑，每三十秒過去使用一次，大法師根本無法傷你分毫。一旦大法師的生命值剩三分之一，他會召喚出三個假艾紀斯靈在身邊，而且周圍的艾紀斯界石也會使用死亡鏈球魔法攻擊你，這些死亡魔法都是一擊斃殺，因此一定要好好操控你的隊員閃躲鏈球。而且盡量多帶一些復活卷軸。更可怕的是周圍的阿加蘭聖碑都會被封印起來，因此最好在大法師翻臉後最短時間內利用各種絕招盡快殺了他。



▶ 阿加蘭聖碑將帶給全隊 30 秒的無敵時間

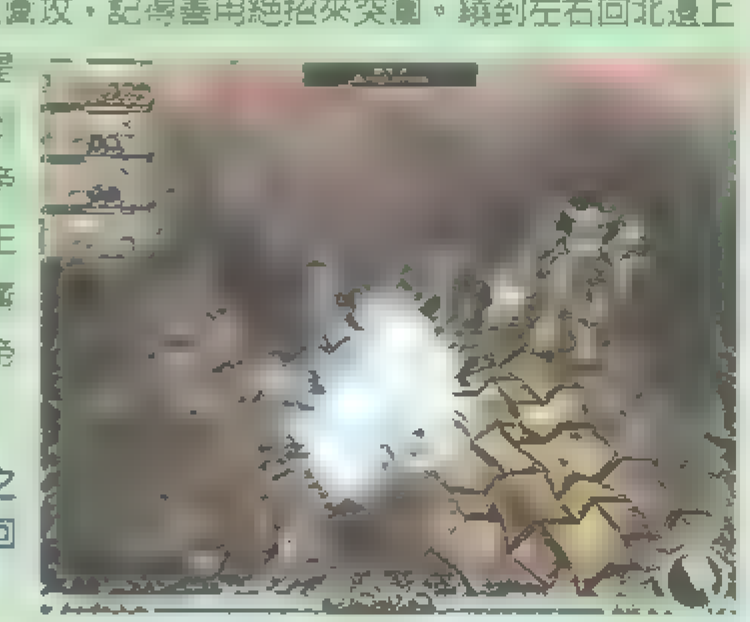


◀ 善用阿加蘭聖碑擊敗大法師

第九章 最後一段爬坡路程

任務一 找到法帝斯神殿

殺了大法師後從房間的階梯往上走，沿途記得開啟周圍所有的寶箱，從西邊上去又是一場激鬥，往南走過通道來到戶外，你會被一堆小王圍攻，記得善用絕招來突圍。繞到左右回北邊上階梯，沿途也是一堆小王，來到最北邊進入法帝斯神殿，經過王[illegible]場，準備與法帝斯對決。



▶ 利用薩拉莫之眼來擊倒第一回合

任務二 殺死法帝斯。

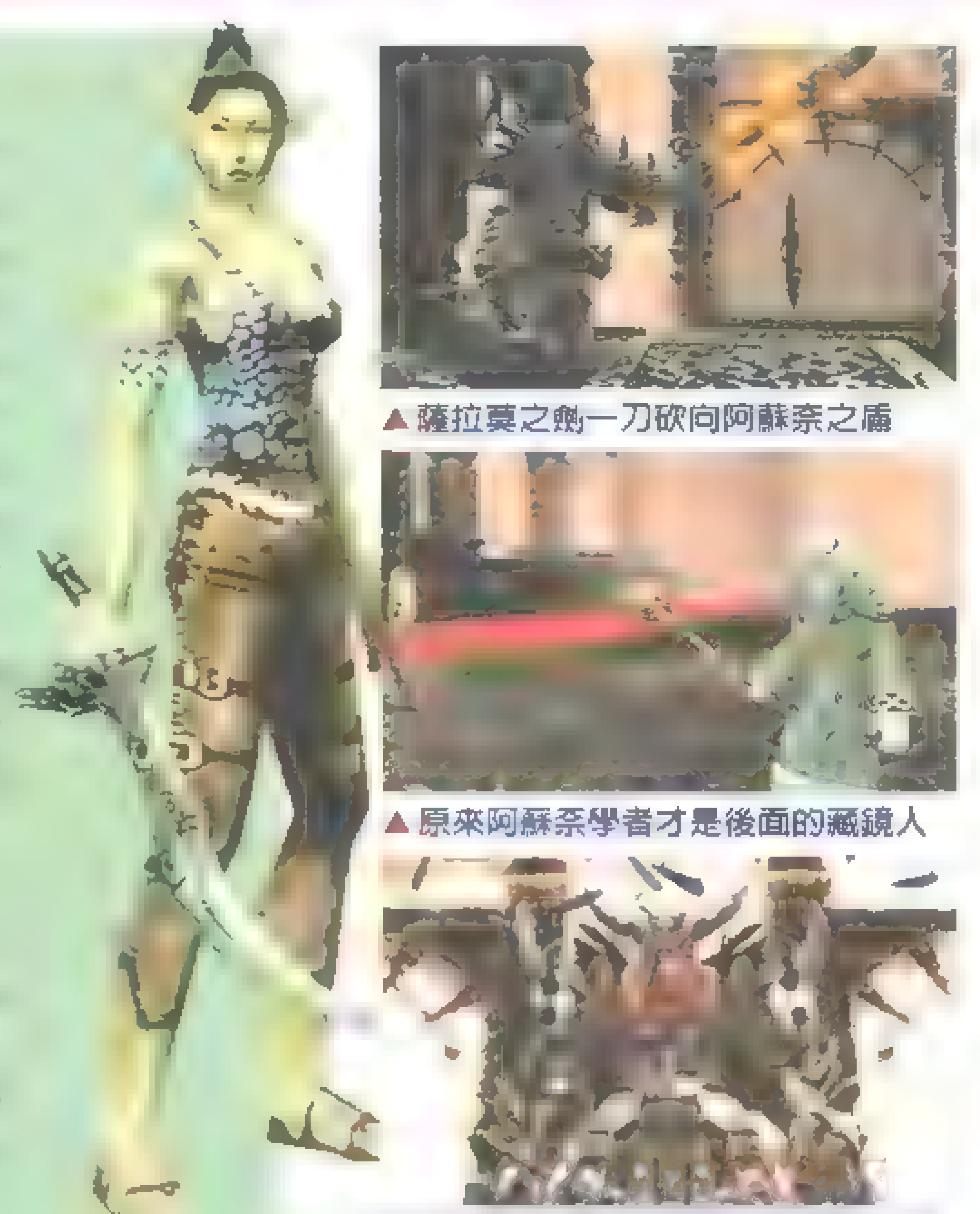
第一階段的法帝斯是無敵的，無論你怎麼砍都沒有用，趕緊到阿加蘭聖碑加持，然後繞到一旁使用薩拉莫之眼來瞪他，不要管旁邊的小嘍囉。只要瞪三次就可以結束第一階段。原來一切都是阿蘇奈學者的陰謀，看來連法帝斯也被耍了。這一階段你無法再使用阿加蘭聖碑，只好跟法帝斯硬碰硬。不用太擔心周圍的岩漿，它對我方的傷害沒有想像中的大，反而要注意的是法帝斯的落石攻擊和火焰攻擊。這兩種攻擊都有前兆，看到的話要馬上躲開。有時法帝斯會分成三隻補血，假如你攻擊分身反而會幫法帝斯補血，只有攻擊本尊才能讓分身消失。唯一的方法就是射箭一個個去試，看看哪[illegible]

當法帝斯[illegible]

陣，利用廣範圍的絕招將這些小嘍囉轟光，再集中武力對付法帝斯。將他打到剩最後一滴血，就無法再傷害他，這時出現了一隻薩拉莫之眼，用它瞪一次法帝斯，就可以把法帝斯幹掉了。

任務三 通過傳送門。

打敗法帝斯後阿蘇奈學者會出現並預留伏筆，拿光地上的物品，登上傳送門開始結尾動畫。等動畫結束你會回到卡拉席雅，你可以繼續為完成的次要任務，也可以重新挑戰更高的難度。假如[illegible]遊戲，挑選剛剛完成遊戲的角色，然後選擇老手難度就可以了。


▲薩拉莫之劍一刀砍向阿蘇奈之盾

▲原來阿蘇奈學者才是後面的藏鏡人

▲胸前被燒了大洞的法帝斯終於惡有惡報

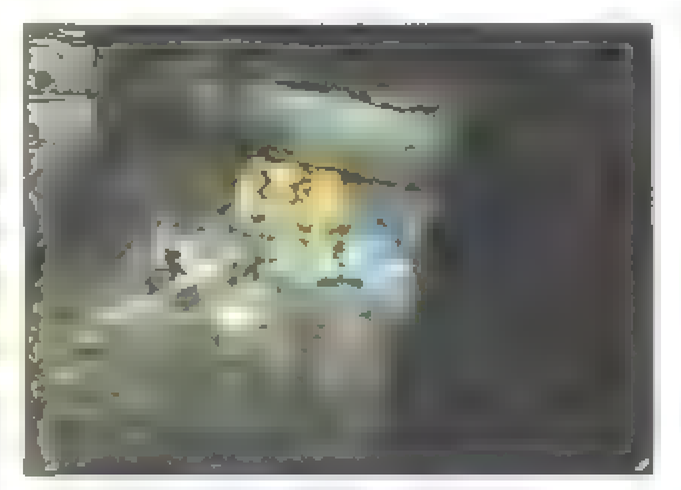
第三幕：次要任務

次要任務一 矮人採礦之歌

接獲地點：

進入卡拉席雅大會堂後，跟卡拉席雅王對面的史學家李昂蒂娜談話即可接獲。

任務攻略：


▲在礦區才能找到矮人採礦之歌

三卷矮人採礦之歌都位於卡達瑞礦場的上層，從傳送到西卡達瑞礦場上層開始，往東走中途北邊的一個房間裡可以從寶箱拾得矮人採礦之歌關於銀礦的段落，繼續往東走經過第二個傳送器，西邊房內的寶箱會有矮人採礦之歌關於鐵礦的段落，再過去啟動最後一個拉桿，往東南邊開啟一個密門，可以從寶箱拾得最後一個物品－矮人採礦之歌關於金礦的段落

先不要急著回去，坐升降梯到卡達瑞礦場下層，往北走到另一個傳送器，在傳送器西南方你會找到另一個寶箱，裡面可以找到矮人採礦之歌關於米斯里雷礦的段落。回去卡拉席雅找史學家李昂蒂娜談話，你可以得到尋寶機率大幅提升咒文作為獎賞

次要任務二 亞蘭納全史

接獲地點：

與卡拉席雅東北角房間內的學者特爾蜜談話可接獲

任務攻略：

亞蘭納全史總共有[illegible]十本，分散落在遊戲中不同的地點，其中第十七至[illegible]十卷[illegible]要完成第二幕的次要任務十五才拿的到[illegible]位置如下

- 第一卷：[illegible]
- 第二卷：暗[illegible]在靠近南方出口的[illegible]
- 第三卷：馬[illegible]斯塔的[illegible]亞曼露的亞拉[illegible]家[illegible]風精靈聖水那[illegible]
- 第四卷：去[illegible]亞曼露的[illegible]伍莉絲家裡
- 第五卷：[illegible]亞曼露的[illegible]大廳[illegible]桌子上
- 第六卷：斯[illegible]東方[illegible]林叢林，碰到[illegible]克斯的地方
- 第七卷：絲[illegible]雅的功績：風岩要塞，西邊警衛室附近
- 第八卷：絲莉雅之死：絲莉亞神殿內，將聖杯放到神像後走下階梯的椅子上
- 第九卷：軍團戰役：絲莉亞神殿內，將聖杯放到神像後的左邊階梯旁邊
- 第十卷：瘋子亞林斯的故事：跟亞曼露的艾蓮達說完話後就會得到

[illegible] 樹精靈與他們的習俗　亞曼露艾連達房子內的桌上那本

[illegible] 薩拉桌的起與落　亞曼露魔法店2F桌子上

[illegible] [illegible]倫達爾的生平教誨　亞曼露旅館2F右邊第[illegible]間房間

[illegible] 古代聖物的傳說　亞曼露艾連達的屋子裡地上那本

[illegible] 阿蘇辛符號的象徵意　亞曼露魔法店2F外面的桌子上

[illegible] 阿蘇辛傳奇　卡拉席雅城東北方的[illegible]間屋子裡

[illegible] 生命之樹　東景[illegible]林森林環繞成圓形的蘑菇下面

[illegible] [illegible]之眼　南斐露[illegible]森林環繞成圓形的蘑菇下面

[illegible] 死亡之樹　南[illegible]古[illegible]環繞成圓形的蘑菇下面

[illegible] [illegible]之眼　[illegible]環繞成圓形的蘑菇下面

要收集[illegible]這[illegible]十本書並不容易，[illegible]，只要你再跟特爾[illegible]交談一次，他會再給你一堆好東西，裡面會有一本神秘的書本，這將會是前往神秘任務的關鍵物品



再次[illegible]特[illegible]室[illegible]才[illegible]得好處

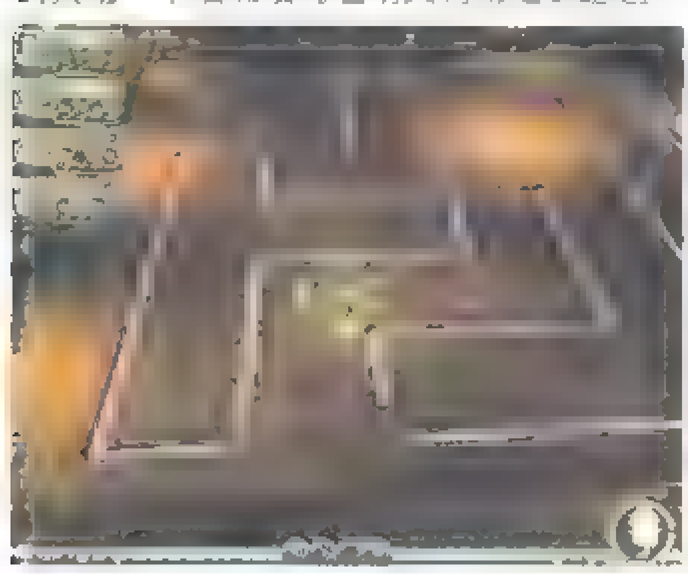
次要任務三　消失的梭[illegible]尼斯珠寶

接獲地點：

在卡拉席雅傳送器東南方的酒館裡跟冒險家卡菲[illegible]接獲

任務攻略：

地窖就在卡拉席雅進入北[illegible]東邊[illegible]，進[illegible]後[illegible]升降梯進入神秘的地窖完成任務。[illegible]地窖[illegible]到[illegible]個大廳，會出現一個謎題，這個謎題有點像一筆畫，[illegible]可以選取雕像重來，解法有很多種，關鍵就是[illegible]線交集[illegible]畫（啟動光束）。解開後再進去南邊的門，[illegible]房間[illegible]找到寶物。下階梯後再往南又有第二[illegible]謎題，解開後到最南邊拿取咒文及另一個戒指，[illegible]回去找卡菲[illegible]，他會給你最後[illegible]護符，讓你[illegible]足遺[illegible]的[illegible]件



[illegible]是從三線交集的地方啟動光束

次要任務四　傳奇的亞格拉斯權杖

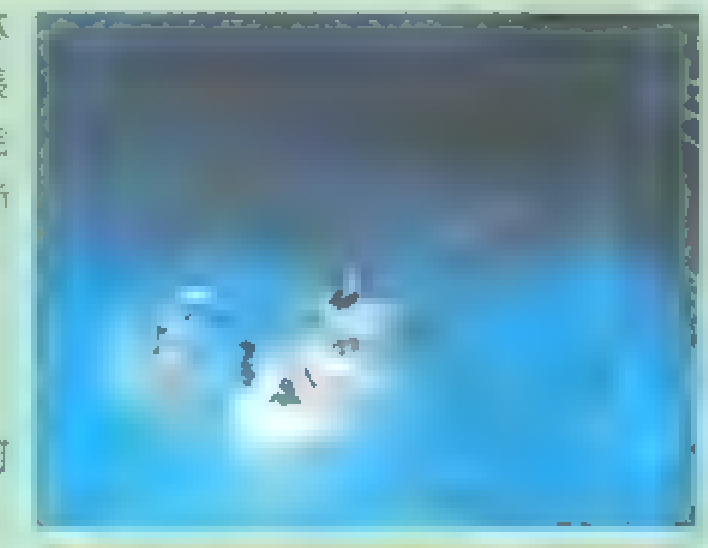
接獲地點：

跟卡拉席雅傳送器東邊的拜莎芭談話即可接獲。

任務攻略：

[illegible]，[illegible]亞曼露[illegible]絲交談，她會給你一個石鑰匙。帶著這把鑰匙傳送到雪溪丘陵，從任何一個入口進入雪溪石室裡，到石室中央走下階梯，利用石鑰匙開啟古代的石門。進去後在地上可以撿到石碑碎片。

[illegible]，[illegible]合成為石碑，帶著石碑傳送回[illegible]城鎮，再傳送到西阿蘇辛聖廣。往東南進入阿蘇辛洞穴，立刻往西過橋（假如此處無法通行，就必須到對岸找到隱藏的按鈕），到盡頭坐升降梯下去，往北走就可以打開古代的石門。來到中央與守護者馬真特斯對話，假如[illegible]在你的隊伍中，會引發較長的對話。把石碑給他後取得亞格拉斯的權杖完成任務。



雪溪石室裡可以找到石碑碎片

次要任務五　法師的學徒

接獲地點：

跟卡拉席雅傳送器北邊魔法店裡的法師博丹談話即可接獲。

任務攻略：

博丹會給你一個金環，帶著它前往[illegible]，在還沒進入[illegible]之前由入口旁的小路往西進去，會來到一個神秘的神殿，[illegible]上將門打開，西側的門有一堆寶物，東側的門則可以找到法師學徒德瑞克。德瑞克會給你一本手冊當法師博丹的不法證據。拿走兩邊的咒文後回去卡拉席雅的魔法店找博丹法師，跟他提及手冊的事情，他當然立刻翻臉。殺了他之後德瑞克會出現，記得先存檔，然後[illegible]



這就是光線折射的分佈

次要任務六 卡拉席雅魔法核心

接獲地點：

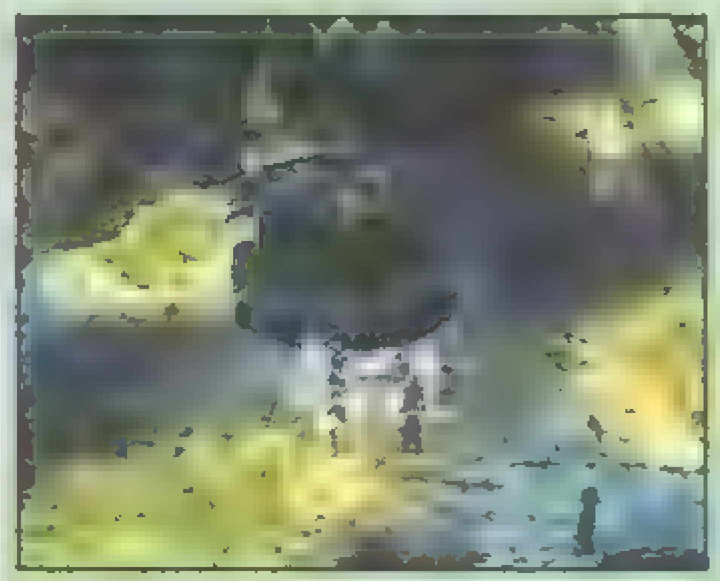
跟卡拉席雅傳送器東北邊的自然法師娜拉談話即可接獲。

任務攻略：

娜拉會給你一隻靈魂木杖與咒文，帶著木杖先傳動至停靈處，再傳送到[illegible]，[illegible]密門，上階梯往西進入土之洞穴。將靈魂木杖裝備起來，站在洞穴正中央黃土圖案上吟唱神秘的咒文（Arcesso Arcanum）便可以完成任務。

另外兩個地點也是[illegible]，[illegible]，傳送至雪泉城堡僕人起居室，往西經過王座室，坐升降梯上去，在東北方啓動密門後便可進入。而火之洞穴位於阿蘇奈迷失之谷，傳送到該處後沿著小路往南走，經過一個魔法神壇，一直走到最南邊即可以抵達。

最後[illegible]卡拉席雅，然後傳送到東邊山平原卡拉席雅魔法核心就在傳送器的西北方。



進去後裝備靈魂木杖擊破[illegible]魔法的封印，可以取得魔法核心的符咒。帶著符咒回去卡拉席雅找娜拉，[illegible]及一堆獎賞。

◀用靈魂木杖擊破暗黑魔法的封印

次要任務七 薩爾坦的猜疑

接獲地點：

[illegible]可接獲。

任務攻略：

看來薩爾坦終於找到中傷他的傢伙了，由傳送器傳送到東邊山平原，往東進入神秘的洞穴，到洞穴底部薩爾坦誤殺了奧斯利卡，經由歐凱恩[illegible]在薩爾坦身上了。

奧登軍械庫就在歐凱恩傳送器的西北方，讓薩爾坦撞開大門殺進去。既然是軍械庫，裡面的寶物當然不會讓你失望，注意北邊的密門。來到最西邊的牢房後利用遠程武器或魔法攻擊門邊的炸藥，炸開所有的牢門救出[illegible]犯，然後回到神秘的洞穴與歐萊恩尼交談完成任務。



▶衝動的薩爾坦一劍殺了奧斯利卡

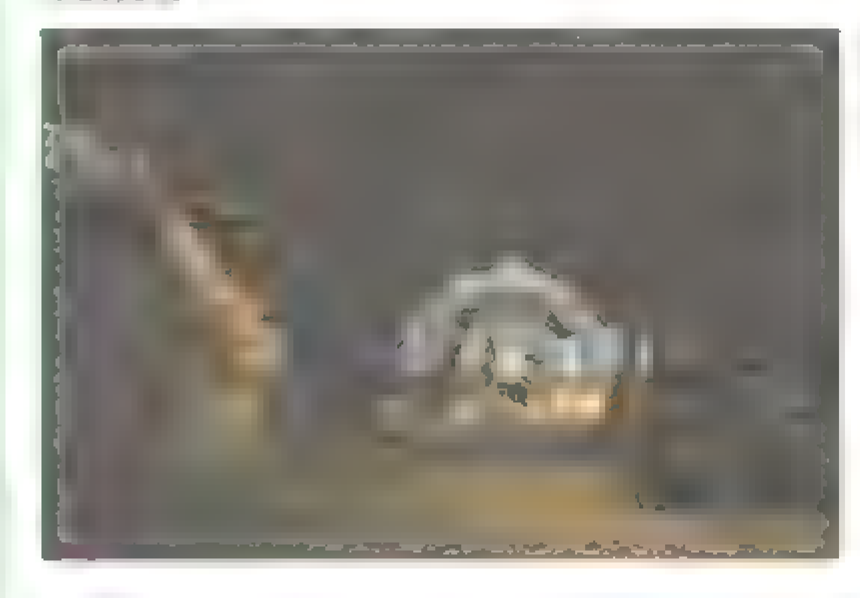
次要任務八 魔登騎士

接獲地點：

進入達爾雷後從長矛區西北角的升降梯下去，打倒[illegible]隊長，取得盾牌區的鑰匙，在盾牌區北邊一個凹地壁上開關按下去，便可降至通往東邊的區域。到最東邊與魔登裴爾騎士諾爾戴克斯談話可接獲任務。

任務攻略：

諾爾戴克斯會給你一把補給室的鑰匙，拿著這把鑰匙回達爾雷搜括，其中魔登帳篷在十字弓區，魔登口糧在長矛區，卡拉克獸口糧在盾牌區。全部取得後回去找諾爾戴克斯，他會要卡拉克獸把身後的牆撞倒，裡面的遺蹟會有相當多的寶物。



◀卡拉克獸會把身後的牆撞倒讓我們進去

次要任務九 裴克斯的復仇

接獲地點：

只要隊伍裡有裴克斯，進入卡達瑞礦場下層後，往北走到岔路再往東到盡頭，便可開門接獲此任務。

任務攻略：

下礦坑後走到下方，陸續啟動礦車東邊與南邊的拉桿，用同樣的方法啟動第[illegible]輛礦車炸毀紅晶體，第[illegible]顆紅水晶在東邊，炸毀後走階梯上去會有寶物可以搜括。往東進去礦區有一大片區域可以探索，第二顆水晶就在東南方，炸開它後讓裴克斯進去開啟寶箱領取獎賞。



▲調整礦車炸毀紅水晶

隱藏關卡：神秘的任務

在遊戲戰鬥的過程中，偶而你會看到一隻名稱為???的生物從地底鑽出來四處逃竄，沒多久又鑽回地下去，而當你攻擊它時則會掉出不少稀有裝備。假如到遊戲後期你的等級夠高，將有機會在他潛入地下前所有所人的絕招幹掉它，這時你除了會得到一堆獎賞外，還會拿到一個神秘的傳送符文石，這個物品會出現在任務物品的最後一項。拿到這個物品後到任何一個魔法神壇，站上去後按下Enter鍵，在對話窗鍵入columnarius sectorus，你就會被傳送到一個神秘的洞穴。往西走到盡頭有一個門，這時你必須要具備以下三件物品才能通過。

第二幕的次要任務六　神秘的木桶
第二幕的次要任務十二：神秘的啟動器
第二幕的次要任務二：神秘的書本

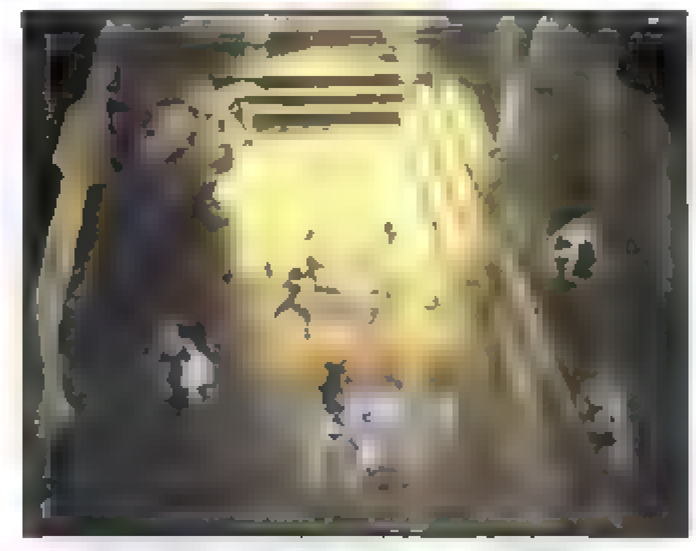
這三樣物品的取得方式我們在任務攻略中都有提及，將三件物品帶在身上，使用神秘的木桶可以進入第一個門，迎面會有40級的土撥鼠過來攻擊你，甚至還會有變種的土撥鼠王，越往西走土撥鼠王越來越多，全部將牠們清光會有不少戰利品。到盡頭又有一個門，必須要使用神秘的書本才能開啟，進去後你將會看到你所有的夥伴的黑暗面，不但等級高達40，生命值甚至都有三萬多，千萬不要一口氣衝下去，一個個將他們引過來一一擊破，否則血在怎麼多都不夠死，這群人竟然是由邪惡德瑞芬領導的，全部打敗後往西走，經過好幾個充滿怪物的房間，裡面都是製作人員的化身，跟他們好好互動一下吧，有時會有獎賞喔。


▲???的生物將會隨機出現

走到盡頭又有一個門，將三件神秘物品裝備同一個人身上，站在門前輸入r e q u o furtivum ixo就可將門打開，你會看到一個迅速消失的怪物，這時你原來的木桶頭盔竟然被換成南瓜頭，將屋內的物品拿取一空後完成任務。


▲打倒???可以得到神秘的傳送符文


▲我方夥伴全部變成反派


▲這裡可以跟所有的工作人員互動


▲這群工作人員竟然在打枕頭仗

附註：補充第一幕次要任務三：

接獲地點：

伊露賈寵物店西南方的小屋中。

任務攻略：

帶著蕾拉妮給的木偶先由此處回到客棧，再由客棧往東南進入農布，一進入農布之東方小屋進去與精靈菲妮拉談話，她願意用桌上的精靈麥酒跟你兌換木偶。等到第七章來到阿蘇奈沙漠後，跟哨站的士兵巴拉瑪談話，用精靈麥酒跟他換桌上的斯卡貓肋骨。接著使用阿蘇奈沙漠哨站旁的傳送器傳送回伊露賈，到客棧找二樓的士兵喬德溫，用斯卡貓肋骨跟他交換絲莉雅小雕像。


▲找卡拉席雅北邊城牆的半巨人交換物品


▲用鳥身女妖的羽毛交換亞曼露蘭花

接下來等到第二幕第八章進入雪溪城堡庭院後，到底下的雪溪城堡餐廳與士兵契爾曼對話，假如你身上有絲莉雅小雕像，契爾曼就會把他旁邊的魔豈頭顱給你。帶著頭顱傳送到亞曼露，往南方過橋找到亞拉瑞爾換取精靈聖水。然後傳送到北優心平原，到西南方的一個廢墟裡啟動按鈕降到地下，進入毀壞的廢墟後跟裡面的尋寶家曼瑞斯交談，取得阿加蘭遺物。回到卡拉席雅與北邊城牆的半巨人納羅斯交換鳥身女妖的羽毛，再回亞曼露給住在北邊的遠航者伊瑟蕾妮，取得有亞曼露蘭花，將蘭花拿回伊露賈給蕾拉妮完成任務。

密技呱呱叫 GAME TIPS

風色幻想4



說明書上應該沒寫吧，這個密技挺簡單的@@，是我鍵盤髒了在擦拭的時候就按出來了>0<。

[illegible]

U(全部素材獲得x10) 此項每按下一次多10，上限99
I(全部道具獲得x10) 此項每按下一次多10，上限99
O(全部武器獲得)
P(全部金幣獲得)

■ [illegible]

青少棒揚威記2

破解不能S/L大法

其實大家不知道有沒有發現，在比賽時不會存檔，當用快速模擬時，發現自己比輸了，我都是按ALT+TAB跳出去，會出現什麼~!@#$%的錯誤訊息，當你重開遊戲時，會發現系統自動存檔在比賽前一刻，如此我就把我的戰績和$$先的搶不錯的，但缺點是開頭動畫很煩，還有不知道這樣下去電腦跳跳出出的不知道會怎樣=.=？後果本人不負責，提供參考而已。

■ 以上感謝「祥風無名」提[illegible]

世紀強權

管理模式密技

在管理金錢的畫面輸入「PYROGODMODE」即可使用密技，但此密技只能在1.1版使用。



指令	功能
LCTRL+LAlt+F	快速建築
LCTRL+LAlt+G	快速[illegible]人口
LCTRL+LAlt+U	快速研發
LCTRL+LAlt+C	增加金錢
LCTRL+LAlt+N	增加食物
LCTRL+LAlt+Y	增加原料
LCTRL+LAlt+X	增加人口上限

神鬼悍將

增加血量跟護甲

遊戲中按「CTRL+L」開啓密技模式，輸入以下密技即可。

指令	功能
addhealth xx	增加xx的血量，xx=1-99
addarmor xx	增加xx的護甲，xx=1-99

汽油無限

行駛時按住「Z」，這樣車子會繼續行駛，但不會耗油。

幻想三國誌2

密技1





剛進遊戲的最初選單時，同時按下ctrl+g+d+c會出現藍色畫面，再輸入RICHEN(必須大寫)成功會聽到音效！聽到的話就恭喜你成功了！接著進入遊戲按F9即可輸入密技。

戰鬥中	
按 V 是戰鬥勝利	按 Y 補充體力真氣

修改人物數值：		
在可以看到主角待機畫面(不是在遊戲主選單)，先按「F9」叫出修改視窗，後來會出現許多人物名字，例如：		
G－楚歌 InTeam	H－韓湘 Exit	I－沈嫣 InTeam

後面是「Exit」表示不在隊伍，「InTeam」表示在。如果要修改某位人就按下他前面的英文字母，例如「沈嫣」是〔I〕。若想修改「沈嫣」的體力數值，即按下「B」，然後在INPUT中輸入想修改的數值（例如：9999），按ENTER鍵確定，這時候就會回到之前人物能力列表中，再按一次ESC即可離開跳回遊戲。

PS.能修改的數值上限不同，若超過上限[illegible]

密技2

這個密技要先下載秘技更新檔，網址如下：http://home.pchome.com.tw/home/f1234xp/fs2/fs2cheat.zip。下載完請先掃瞄以免有毒喔！

1. 下載完請先執行一下下載的檔案「FS2Cheat.exe」
2. 開啟《幻想三國誌II》進入遊戲，畫面上會出現〔重新遊戲〕〔載入遊戲〕〔系統設定〕〔結束〕這四個選項的主選單。
3. 將滑鼠指標移動至〔系統設定〕的選單上，開始輸入指令來啟動秘技，指令如下：「同時」按下鍵盤上的〔Alt〕〔1〕〔2〕這三個按鍵，接著是會跳入秘技過關秘語視窗(藍底白字)。
4. 當你成功輸入指令啟動視窗後，畫面將會呈現藍底白字的狀態，並在畫面中會有一列文字〔E N T E R …〕這時候要輸入過關秘語。

秘語如下

SOLDOUT(英文單字需大寫)，當你輸入正確過關秘語後視窗會自動跳回主畫面，並且在同時聽到成功的音效，這就代表秘技模式已經如願的啟動了，秘技開啟時，就可以使用以下秘技：



[illegible]	
F2	[illegible]
F3	整合檔（不明）
F5	輸入事件編號
F6	輸入物品編號
F7	[illegible]
F8	立刻進入戰鬥

[illegible]	
A	[illegible]
B	獲得全錢
C	[illegible]
D	[illegible]
E	[illegible]
F	不死之軀（開關）
INSERT	[illegible]
DELETE	[illegible]
HOME	[illegible]
G	[illegible]

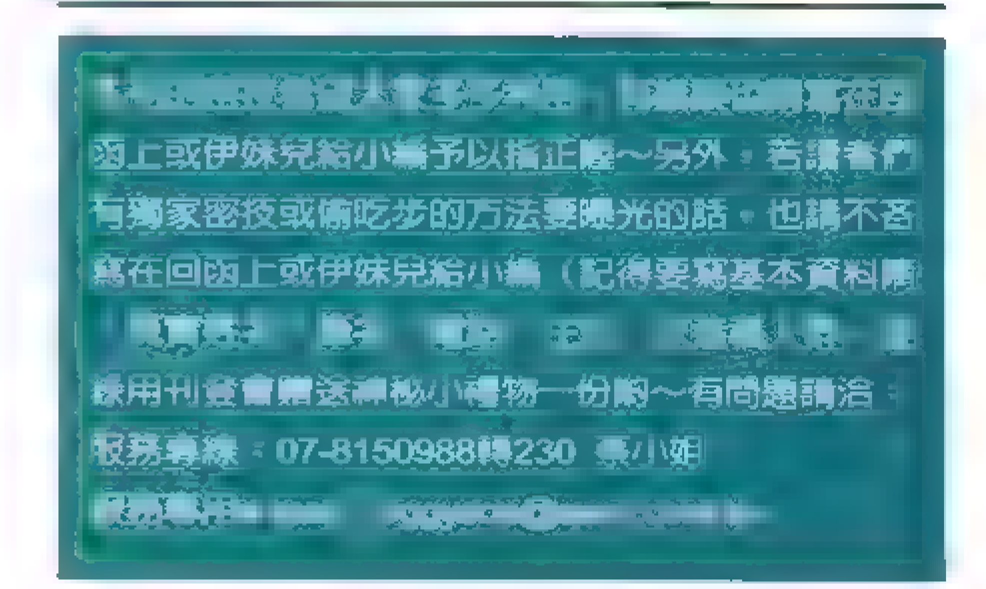
遊戲中按下F11鍵有以下功能：	
A	[illegible]
B	顯示使用內存
C	[illegible]
D	顯示地圖事件
E	[illegible]
F	顯示座標
G	[illegible]
H	水的區域
I	顯示字體文本

戰鬥中
按 V 是戰鬥勝利
按 Y 補充體力真氣

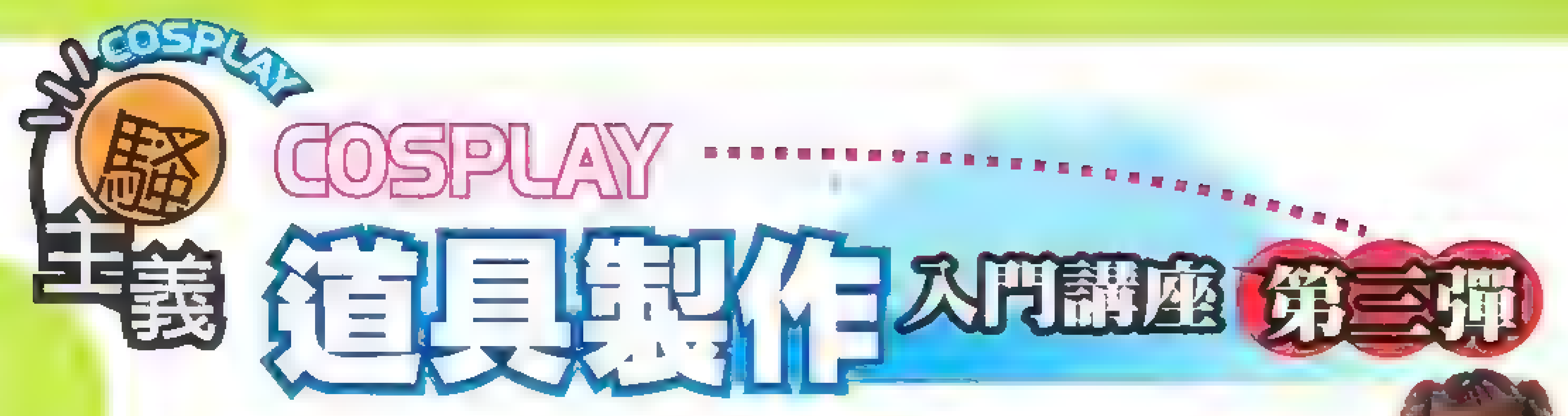
[illegible]	
A	重設文本文件
B	重設菜單文件
C	事件
D	進入地圖 輸入地圖代碼
E	連招系統（開關）
F	進入連招
G	[illegible]
H	讀取事件
K	[illegible]
L	自由穿牆模式（開關）
I	無地限模式(無論山、水阻斷，照常給它走過去
J	開啟所有地圖連接（可以進入任何地圖
M	進入小遊戲
N	測試人物模式(開關
O	粒子特效（開關）
P	保存寶藏地點
Q	[illegible]
S	行走速度快（開關）
T	說明所有秘技
R	[illegible]

遊戲中按下F12鍵
退出遊戲

公告



[illegible]函上或伊妹兒給小編予以指正唷～另外，若讀者們有獨家密技或偷吃步的方法要曝光的話，也請不吝寫在回函上或伊妹兒給小編（記得要寫基本資料喔[illegible]錄用刊登會贈送神秘小禮物一份喲～有問題請洽：服務專線：07-8150988轉230 張小姐 [illegible]



撰文 M.tan

大家好～我們又見面了，這次的單元將為各位介紹的是工具採買的計畫，很多人認為工具很貴不需要花大錢加以投資，但這觀念是錯誤的唷！有了適合的工具可以提升精細度，也加快製作的腳步，不過是不是大家都需要最TOP的裝備呢？其實不然，工具需要依照自己的用途、經濟能力、長期性等事項作考量，只是做給自己基本的有了就夠了，想稍微接些訂單的，電動工具就需要入手了，想長期在這領域發展不只是電動工具，可能連機台都要買了，下面會作詳細介紹。

工具採買計畫

[illegible] 考慮電動的工具，手動的工具也可滿足你的需 [illegible] 對於初學者來說該買什麼樣的工具也是一個很大的 [illegible] 的工具，依初學、中階、進階三階 [illegible]

初學

需要具備基本的切割工具、研磨工具、基本的設計製圖用具。

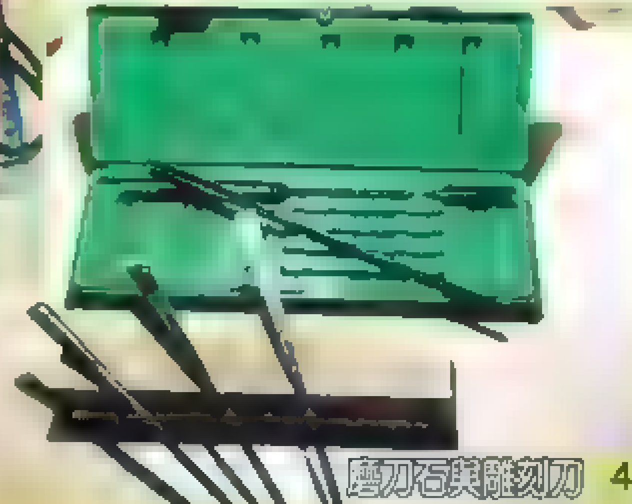


1 線鋸、摺疊鋸、大美工刀、小美工刀、尖頭替刃。(約需500元)

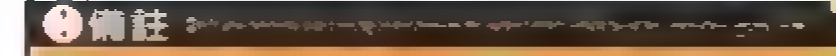
2 研磨工具
耐水砂紙80～1000號各一張、五支裝銼刀。(約需400元)



3 基本的設計製圖用具
圓規、塑膠直尺、金屬直尺、三角尺。(買便宜的即可，價格大約450圓)



雕刻器材 4
買一組雕刻刀，最好加購一條磨刀石，回家後沾水磨利來用，整套價格大約在500可以搞定。



備註 [illegible]

中階

當有心想再進一步時，最重要的就是提升製作時的製作精度與細度。



2 研磨工具

可以考慮入手一套更為精細的陶瓷銼刀或是鑽石銼刀，價格大約500～600元，但要注意這些工具會比較脆，不可以敲到。





1 線鋸機

3 鑽粉刻針

3 進階的設計製圖用具

專業製圖用圓規，選擇圓規腳可以伸長的型號，價格大約在250～350元，不用去買整組的套裝製圖儀器，很多都是用不到的。

4 雕刻器材

推薦購入一組台製的電動刻磨機，這樣東西在刻花紋，鑽孔方面多有助益很值得投資，電動刻磨機價格在1000元上下，鑽頭有鎢鋼與鑽粉，鑽粉的有很多是賣一組的價格在250元上下。鎢鋼鑽頭價錢比較貴，小隻的與大隻的價錢較高，普通大小的也要100～200元，屬於較昂貴的投資，可有可無。

1

很推薦在這時期可以花點錢買一把電動線鋸機，選便宜的單速機即可，價錢大約是在1500～2000。這樣東西可以大幅改善因為手鋸時不穩定造成的偏移。

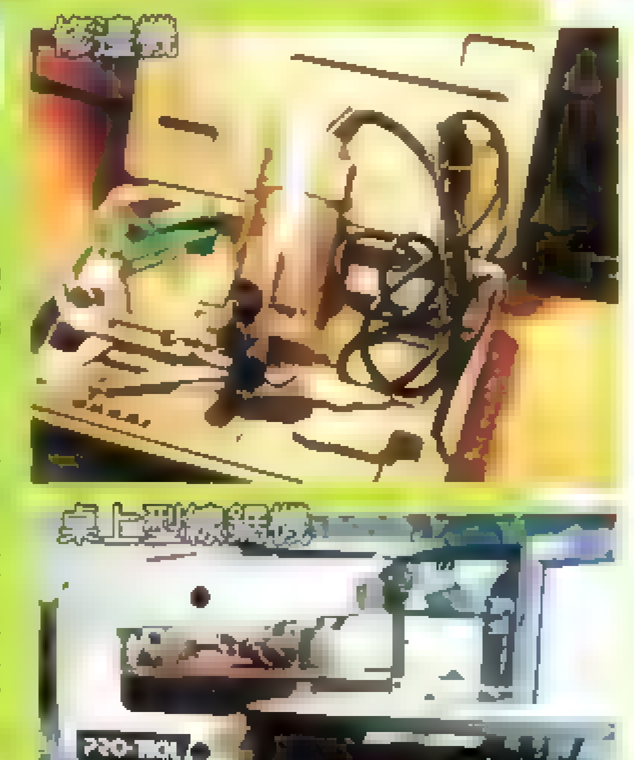
2 電動刻磨機

4 鑽頭(左)鎢鋼滾刀(右)

備註：

進階

當你做出了興趣，也有考慮用你的好手藝接些案子來製作時，你需要的工具就很偏向要求速度了，能再最短的時間之內完成案子是你最大目的進階的工具很雜，價格也很貴，要想清楚自己是否真心想投入。這些機具投資的價格大約10000～20000元之間，而且要備齊入門與進階的所有工具，對一般人來說不是一筆小數目，會做這樣投資的大部分是真的做出興趣，不是要自己製作收藏展示，就是有準備對外接案子的老手了。順便說一下，不是只砸錢直接買這些工具就會變高手，很多東西是要日積月累的慢慢累積經驗，一步登天的想法是行不通的。



修邊機

桌上型線鋸機



掌上型研磨機(拋打、台語走沙)

資金準備計畫

規劃採買順序

道具製作是很花錢的，當前項計畫都完成之後大約需要多少錢，自己心理也有個底了，我建議優先購入工具但是也不要一次買齊，先買製圖設計用的工具，這些工具價錢比較便宜，也最具有優先購買的價值，購入後你可以開始著手進行圖紙作業，畫出設計圖；第二項推薦購入的是材料，這時可以將你的圖紙資料放樣這材料上面，詳細的畫出需要鋸切、挖空、研磨的部位，當材料與圖紙齊備時可以考慮開始動工了，鋸切工具就在這時入手吧。研磨與雕刻的器具最後再買就可以了。由於道具製作的器材對一般人來說不是什麼必需品，投資購買製作工具需要考慮家人的看法，一次全砸下去，或許你就要革命了！一點點慢慢來才是上策。當然如果你的家人支持你就別客氣了，遇到這狀況我只能說你太幸福了，運用資源做出曠世鉅作吧。



人形町
騷
主義
L2Shop
天堂II精品區
日本限量進口的天堂II模型，雕刻精細，表情栩栩如生，
男人類及女精靈
品味是玩家必藏的限量逸品。
由韓國原裝製造進口，以天堂II遊戲當中貴族的太白簡牌為造型所製造的打火機，圖樣立體浮雕極佳，彈開上蓋時可發出悅耳聲響。另以特製精美木盒裝置。
材質：鋁合金鍍仿古銅
LINEAGE
尺寸：木盒：10x7.5x2.3cm
打火機：5.5x3.5x1.2cm
考驗你的智慧，培養你的耐力，拼湊過程中不僅具有趣味性，此外在您組合完整之後，
細、人物角色栩栩如生，氣勢磅礡的畫面彷彿置身於攻城激戰之中，如此完美的呈現，推薦您為拼圖穿上外框，作為
收藏及展現個人絕佳手藝的優異作品。
COSPLAY
NARUTO
火影忍者
華視 緯來綜合台 東森電影 三大電視台強力播放!
劇情緊湊、格局壯闊、強調友情與勇氣！有日本動漫界的救世主之稱
DVD三之章 第2卷 即將上市
www.e-kids.com.tw



每週日17:30 22:30
東森幼幼台獨家播出
MASKED RIDER φs
© 2003 ISHIMORI PRO・TOEI COMPANY,LTD
All rights reserved.
KERORO軍曹BOX3
上市是也!
賀
雙冠榮耀
榮獲小學館漫畫大賞
東京國際動畫展　電視優秀作品賞
卡通頻道、華視兩大頻道強力放送
(欲知詳細播出時間請上曼迪網站)
KERORO軍曹
全台限量500套
© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS
曼迪傳播有限公司
MIGHTY MEDIA CO., LTD

KERORO軍曹

傻瓜青蛙再度攻佔藍星是也！

10月3日

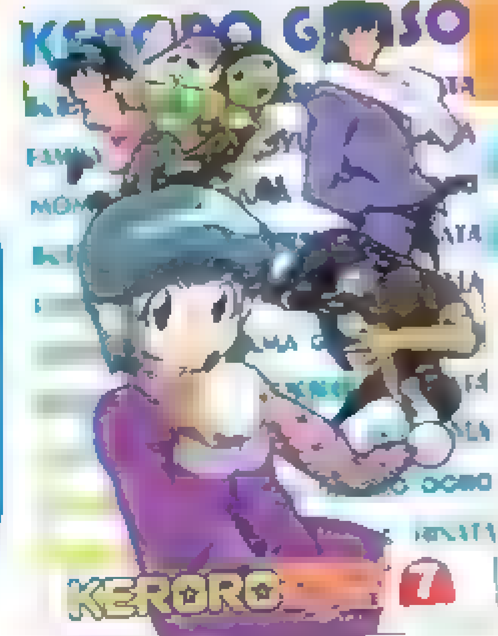
榮獲日本2004年小學館漫畫賞及2005年東京國際動畫展－電視優秀作品賞雙冠榮耀的《KERORO軍曹》，緊接著CARTOON NETWORK播出創下高收視後，這部紅透半邊天《KERORO軍曹》於10月3日起，每週一至週五晚間7點起，在華視無線首播放送囉！

這部超搞笑的作品，不僅小朋友喜歡，也因劇中涉及惡搞許多經典動畫橋段，更是資深的鋼彈迷及御宅族必收看強作。熱愛鋼彈的吉崎觀音老師所畫的漫畫改在角川推出時已深受矚目，當動畫版初在日本推出時結合完美的製作班底，不僅淋漓盡致發揮原著搞笑精神，加上動畫製作是鋼彈本家SUNRISE，更是肆無忌憚地大玩起鋼彈梗致，忠實地發揮原著精神，視覺音樂效完成度更高，讓整體氣勢更凌駕於漫畫之上，進一步吸引了除了漫畫忠實讀者以外的更多族群。也因動畫大受歡迎，《KERORO軍曹》更預計於明年春天正式登上大螢幕於日本上映，讓KERORO迷們趨之若鶩，無不期待它的到來。而繼之前推出PS2、GBA電玩後，萬代更預計於今年11月推出最新的PS2電玩，到時想必再度造成眾多玩家的搶購！





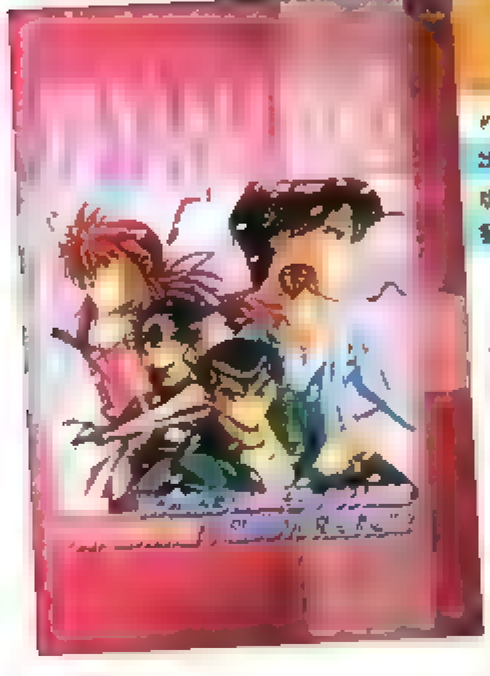
[illegible]



KERORO軍曹

作者	吉崎觀音	收錄話數	25-28話
出品	曼迪	總集數	7
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	1490元

因為要參加超自然研究社的戶外活動（去探險廢棄的醫院），桃華臨時跟爸爸西澤梅雄說要將約會取消，因而遭受到父親精銳部隊突擊，在千均一髮的時候，波爾帶Tamama從精銳部隊手中救出了桃華，而後因為隊長Keroro的計謀，Keroro小隊決定要保護桃華免於威脅…。



幽遊白書

作者	富堅義博	收錄話數	27-46話
出品	曼迪	總集數	8-13
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	1590元

由於感受到戶愚呂兄弟力量的強大，幽助再回到幻海師父身邊接受更嚴格的特訓，並且又帶回一人與桑原、飛影、藏馬組成了浦飯隊，前往首縊島參加"暗黑武術會"。暗黑武術大會終於開始了，但是身為隊長的幽助仍在熟睡，桑原與六遊怪隊的鈴駒展開了先鋒賽鈴駒是個完全不像外表那麼弱小的強敵，讓桑原陷入意想不到的苦戰之中，完全被鈴駒操縱的魔妖妖溜溜球玩弄於手掌心。



忘卻的旋律

作者	岡尾貴洋	收錄話數	9-10話
出品	曼迪	總集數	5
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	380元

來到海邊的牧歌，被工廠廠長一橋本優聘請去當卡車保鏢。在那邊出現的少女，可可跟三個少年一小光、尼克跟庫達。他們是對抗工廠的武裝劇團一傑諾羅。駕駛著機甲神駒的牧歌，直接跟小光對打了起來。知道這個海灣也被怪獸控制的牧歌，跟津奈木爺爺及"傑諾羅"，計畫破壞浮在海面上的宇宙船"号擊一號"可是被代理人哈司爾 蒙基扣住的少女，被在那台宇宙船上，一定要救出她才行。



校園迷糊大王

作者	高松信司	收錄話數	9-11話
出品	曼迪	總集數	4
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	599元

失戀後的播磨從畫畫中找到了未來的希望，沒想到這個希望，卻又因為烏丸的出現而破滅。萬念俱灰的播磨坐在公園裡發呆，被一名好心的少女帶回家，甚至還照顧他的三餐起居，只不過落花有意，流水無情。沒事做的播磨在路上閒晃，卻遇到正在找伊織的天滿，本已下定決心不想和她扯上關係的播磨，卻還是因為不忍心而跳到河裡救起伊織，因壓力而得了圓形脫毛症的播磨，竟然被天滿誤以是河童…。





火影忍者 3rd

作者	岸本齊史	收錄話數	96-107話
出品	曼迪	總集數	4-6
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	1890元

由於鳴人的勇氣與毅力，喚醒了綱手對兩個心愛男人的夢想的記憶，也因此讓綱手為了保護鳴人與木葉忍者村，終於克服血液恐懼症的綱手，下定決心就算要拚上性命，也要將大蛇丸就地解決。在綱手的提議下，大家在回木葉忍者村之前，前往一處溫泉鄉泡溫泉，沒想到竟然在那裡遇到來向綱手討債的人，而鳴人則是在陰錯陽差之下，打算幫討債的人向綱手討債，沒想到最後竟然是白忙一場。



遙遠時空~八葉抄

作者	水野十子	收錄話數	1-2話
出品	集英社	總集數	1
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	400元

女高中生元宮茜，和朋友天真與詩紋一起上學的途中，被一座古井所吸引。就在那時，一個謎樣的影子和暴風一同出現！當風停止的時候，看不到其他三人的身影，只見櫻花瓣飛舞飄散而下。在異空間漂流的茜，得到了一顆光輝寶珠。那就是，茜身獲得「龍神之神子」力量的象徵。清醒過來的茜，來到了近似平安時代的京都，異世界「京城」。和天真、詩紋走散而不知所措的茜，遇見了面具男・亞克拉姆。



鋼之鍊金術師

作者	荒川弘	收錄話數	47-51話
出品	集英社	總集數	13
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	650元

為了成為賢者之石的阿爾，愛德與斯洛思兩人僵持對峙。阿爾在斯洛思的身上仍感受到母親的殘影，而被困惑著。犯下的罪。真正的贖罪是要親手消弭罪孽，愛德現在，挺身對抗斯洛思。愛德將斯洛思的構成物質全部轉換成乙醇。那是觸犯禁忌者的，所無法避免的一條路。另一方，被送往北方的部隊，籠罩著詭異的氣氛。



複製人卡辛 CASSHERN

租片子 DVD INFO

影片類型 科幻　片長 141分鐘　預定發售 10月12日

影片敘述未來世界經過五十年的戰爭後，化學及核子武器留下了不可挽救的禍害。為了拯救人類，東博士提倡「新造細胞」理論，希望製造出所有完整的人類器官作醫用途，但實驗的中途卻意外地製造出「新人類」。新人類遭到政府軍隊的屠殺，倖存的新人類為了報復，企圖以機械軍團消滅所有人類。為了彌補過失，東博士將自己在戰爭中死去的兒子，改造成人造人－卡辛。



CSI紐約(第一季)
CSI

影片類型 影集
片　　長 八片DVD 共23集
預定發售 10月26日

在美國東岸－紐約，繼續上演頻率[illegible]案偵查[illegible]的人性掙扎，[illegible]城市特性，紐約[illegible]個城市的版本[illegible]，除了[illegible]，也[illegible]人員[illegible]個城市的[illegible]具有[illegible]的性格。



王者天下
Kingdom of Heaven

影片類型 劇情
片　　長 138分鐘
預定發售 10月19日

劇情描述十二世紀時，平凡的[illegible]在[illegible]，[illegible]大戰[illegible]拯救[illegible]千萬萬[illegible]，拯救無辜的[illegible]。



衝破顛峰
Lords of Dogtown

影片類型 劇情
片　　長 110分鐘
預定發售 10月26日

加州[illegible]變成了[illegible]，[illegible]滑板加上了更為安全可靠的聚氨酯滑輪，從此[illegible]的聚氨酯滑[illegible]成為一股自由風格的運動革命。



機戰未來
STEALTH

影片類型 動作
片　　長 121分鐘
預定發售 10月26日

[illegible]機[illegible]。



踢球叫練
Kicking & Screaming

影片類型 喜劇
片　　長 95分鐘
預定發售 10月12日

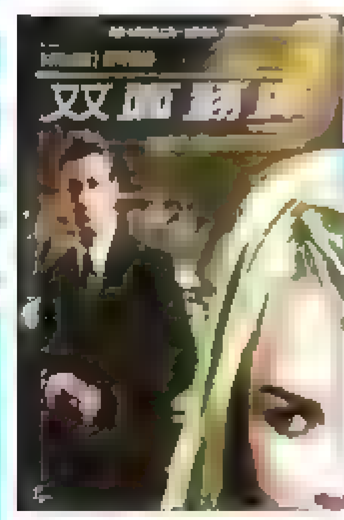
[illegible]，並重歸[illegible]。



聖家大作戰
CHRISTMAS WITH THE KRANKS

影片類型 喜劇
片　　長 98分鐘
預定發售 10月

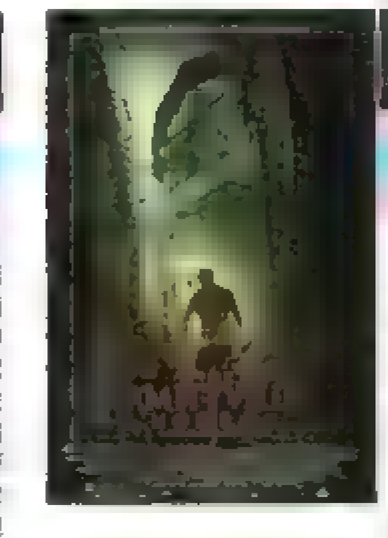
故事描寫一對[illegible]今年不過聖誕節，他們打算[illegible]社會反應，他們不得不面對來自各方面的壓力，其間自然發生了[illegible]的意料。



雙面翻譯
THE INTERPRETER

[redacted]
片　　長 128分鐘
預定發售 10月5日

故事主要描述一名在非洲出生的[illegible]，[illegible]的安全。但是她在調查過程中卻發現她可能也[illegible]暗殺陰謀。



陰宅
The Amityville Horror

影片類型 恐怖
片　　長 86分鐘
預定發售 10月19日

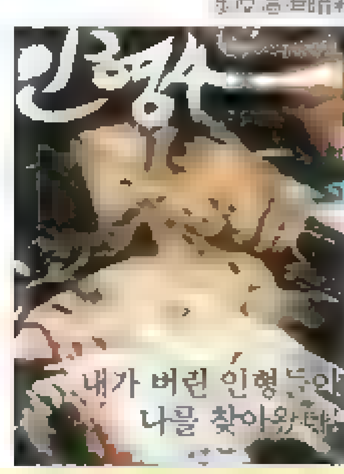
1974年，[illegible]生[illegible]，[illegible]這棟房子[illegible]的恐怖[illegible]。



烏龜也會飛
Turtles Can Fly

[redacted]
片　　長 98分鐘
預定發售 10月

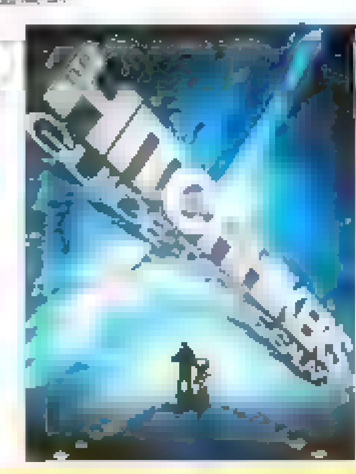
伊朗與土耳其交界處，[illegible]戰地孤兒的孩子王。



靈異人形館
The Doll Master

影片類型 恐怖
片　　長 89分鐘
預定發售 10月

一位喜愛收集玩偶的人邀請了一些朋友來到她位於森林的玩偶博物館，而在[illegible]的氣氛，讓人不寒而慄，而且殺人事件不曾間斷，一件又一件的發生，[illegible]，而玩偶就是目擊證人，[illegible]安全的離開這間玩偶博物館呢？

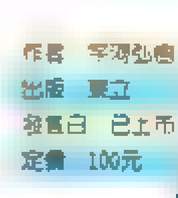


星際大奇航
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

影片類型 科幻
片　　長 109分鐘
預定發售 10月

地球人亞瑟[illegible]今天運氣糟透了，他的房子即將面臨拆遷命運，發現自己最好的朋友竟然是外星人，更慘的是地球因為擋到了宇宙高速而必須被[illegible]，亞瑟眼前唯一的生路便是搭上太空船漫遊宇宙，這趟星際旅程讓他大開眼界，同時思索了從前壓根兒沒想到過的生命課題。

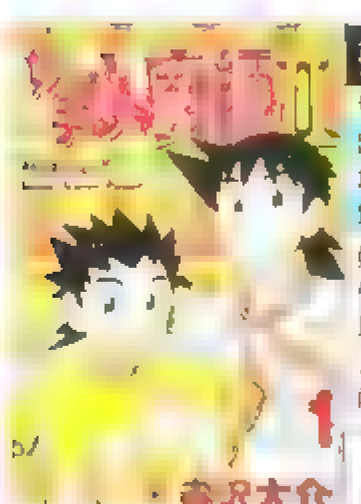
漫畫篇 COMIC INFO



回到故鄉一次市的少年一天津忠尋，寄住在　間代代由女性擔任神主的神社。才剛與青梅竹馬重逢，卻遭到不可思議的妖怪襲擊…！以怪譚「稻生物怪錄」為藍本，愛情喜劇傳奇漫畫。

作者 宇河弘樹
出版 東立
發售日 已上市
定價 100元

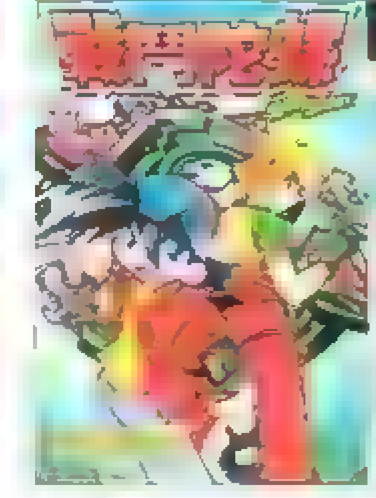




妙手小廚師II

作者
出版 東立
集數 1
售價 85元

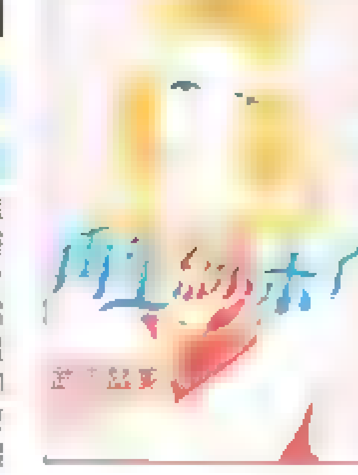
妙手小廚師　味吉陽一，也是個從14歲起，就跟要多有名料理人進行過許多次比賽的天才少年廚師。不過好幾年前，他突然就離家上京，少後　直下落不明……



戰鬥陀螺爆轉SHOOT

作者 青木多央
出版 青文
集數 13
售價 85元

與AT戰鬥陀螺進路的要進入最後了…得到全參加比賽的選手的熱情，小陀由爾全身的力量發出了一擊。雖然…陀螺…最後的戰鬥者…收錄有超人氣外傳一戰鬥陀螺大地！



再生緣未了

作者 武內昌美
出版 東立
集數 全
售價 85元

高島佳香和阿龍是高中時代的　對戀人，但是在佳香的心裡卻好像藏著不安和不滿。為什麼呢？因為6年來他從來沒說過一句「喜歡妳」。有一天，他們吵架，向外奔跑而去的佳香，不幸碰到了車禍。等她意識清醒時，她竟然在別人的身體裡。



星空學園

作者 林家志弦
出版 東立
集數 1
售價 85元

活潑好動的單據疾風，代替受傷的雙胞胎姊姊成為天地學園的劍道生。隨著等到姊姊回來之前不動聲色的疾風，卻被打破櫃地接下了800萬的欠債！為了還債，疾風必須尋找「刃友」一同藉由「舞星」來賺錢。



龍狼傳 破凰與天運

作者 山原義人
出版 東立
集數 全
售價 85元

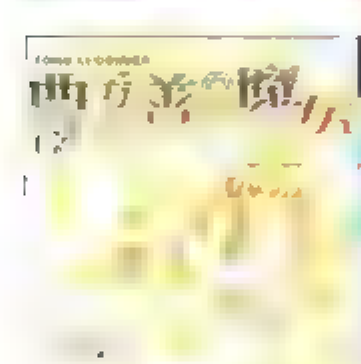
收錄超過66萬的超長單話！……以事回許都嗎？呼喚志貴的「龍狼」……「龍之子傳說」的謎團將會一解開！同時收錄「許都篇」「陽炎篇」中精彩絕倫的解說！



PAPUWA奇幻島

作者 柴田亞美
出版 青文
集數 7
售價 85元

力基特與信太郎等人，正在進行一場異世界的冒險之旅。找不到流在心中解除的他們，在叩叩洋島上渡過了浪漫而刺激……的冒險，此外還收錄了信太郎與格比的小小番外篇，保證精采，千萬別錯過了喔！



西方善魔女

原作 仮原　　漫畫　　　日子
出版 東立
集數 1
售價 85元

在純真少女的夢想中　實起了……因為與作祟的黑影……並莉絲被迷入修道院的…魔女校，在見不了純真的少女學園，充滿了危險……。



王國之心

作者 天野　司
出版 青文
集數 4
售價 120元

索拉踏上尋找島的同伴的旅途，來到了傳說之森的所在地爾伊學園，在這裡索拉竟然遇上出乎意料之外的人。究竟是誰呢？感動人心的最終回，特別收錄全新的小說雜記漫畫喔！



H2 和你在一起的日子

作者 安達充
出版
集數
售價 　00元

正處在最佳狀態的比呂，還戰皆捷地在第四場中以角見……一另一方面，比呂他們的好友，橘英雄所屬的明和一高也在兩　東京地區大賽中，早一步先打進準決賽。



少女偶像偵探團

作者 北崎拓
出版 青文
集數 4
售價 100元

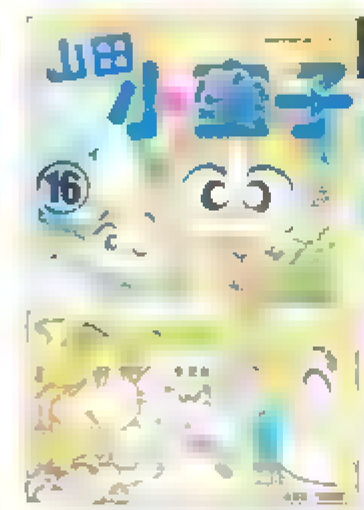
「一色少女」總是碰壁案件副隊長破案。為了要鼓勵她們，他特別推薦一色少女擔任一日署長的工作！雖然這是偶像的常例工作，但由她們扮演此一角色時又引起了大騷動。只要有案件發生，一色少女就無法坐視不管，請觀看她們這次的警匪追逐戰與水中格鬥吧！



式神之城

作者 　　　　　　
出版 青文
集數 2
售價 100元

故事背景發生在2005年，7月比為的熱都市的東京，發生一連串獵奇殺人事件。被害人全是女性，死因為外傷休克致死。警視廳方面認為這是異常性的案子與神秘學有關，因此找來超自然力量界的有力人士做代表調查這件案子，並定為特定犯罪第568號。



新山田小蜜子

作者 小野蜜子
出版 青文
集數 16
售價 85元

總是一派開朗活潑的小蜜子，是班上的開心果她和最喜歡的龍平、瑪莉、裕子等人開心地度過每一天。暑假時，小蜜帶著學校發的防身警鈴四處閒逛，沒想到卻…溫馨感人的第16集！此外還收錄了小蜜子的大江戶大事件喔。

● 以上圖文由東立、青文出版社提供

日本光榮經典MMORPG

成就天下布武的夢想

最愛信長抽獎送

94/10/31前，到7-11、福客多
購買信長之野望飛龍降臨包，憑購買發票，
就有機會抽中信長之野望專用包包。
（詳情請見產品外包裝）

信長自拍OK敢秀得大獎！！

94/10/31前，到OK購買
信長之野望飛龍降臨包，憑購買發票，
就有機會抽中超優精美手把哦！
（詳情請見產品外包裝）

信長全家闖家好禮送！！

94/10/31前，到全家購買
信長之野望飛龍降臨包，憑購買發票，
就有機會抽中高階顯示卡等精美大獎哦。
（詳情請見產品外包裝）

信長、萊爾富聯手打賣練功季！！

94/10/31前，到萊爾富購買
信長之野望飛龍降臨包、GF150
或GF350點數卡，憑購買發票，就有機會
抽中技嘉電腦信長專用機等精美大獎哦！
（詳情請見產品外包裝）

信長之野望，一統天下好禮送！！

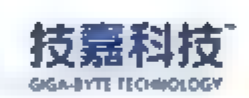
94/10/31前到一般門市購買信長之野望
產品包，寄回活動貼紙，就有機會抽中
技嘉電腦信長專用機等精美大獎哦！
（詳情請見產品外包裝）













Feedback

讀者我最大

感謝讀者們對「電玩達人大考驗」熱烈的參與，雖然有許多讀者... 遊戲的題目啊(真的耶，小編我都沒發現說)、題目真的很難耶(這樣才是達人級的問題啊)……等等的意見。往後有類似的大考驗，編還是會繼續一些難的題目來與各位讀者切磋……好像武學較量的感覺……了，另外還有一位讀者來函指正：「S.H.E第一款代言的遊戲是《N-AGE》喔！並不是《新絕代雙驕》。」，呃…其實小編出的題目是：由S.H.E所代言的"一款"線上遊戲，為了符合所留下的空格，所以答案是《新絕代雙驕》。當然，這位讀者也答對了……感動，感動的是每位讀者對參與活動的熱情……這好像離題太遠……，總而言之，有活動就參加……還有許多讀者來函，為什麼現在改為送神秘小禮物啊！為什麼不送雜誌一本呢？其實是因為編輯部的庫藏品太多啦！藉此機會大出清，…阿阿並不是啦！因為，目前……的，所以決定改為神秘小禮物，「神秘」禮物包含各種宣傳贈品、遊戲……送給得獎的讀者。

這是……發表的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流；而只要你的大作刊登於「讀者我最大」(不包含讀者問答)皆可獲得神秘小禮物一份。(如要放棄名的讀者，請記得要註明喔！)

電子信箱 swmcd@unochina.com
巴哈姆特討論板 http://……com.tw/board……
遊戲基地…… http://info.gamebase……tw/topic.jsp?1-20018

讀者問答

READER'S

Q

●在貴雜誌上所刊登過的讀者畫作幾乎清一色都是彩稿，可是，因為我個人的作畫功力只能到達黑白稿的境界！所以說，當每次看見其它讀者的作品，只能望洋興嘆，難道說畫功力沒達到彩稿境界就幾乎不會錄取刊登嗎？

by台中市 胡佳駿

●塗鴉區是什麼主題都可畫嗎？還是有限定只能畫電玩的？煩請編輯解答！Thank you！

by台中市 Teaesa

●塗鴉區接受鉛筆(黑白非彩色)的稿嗎？

by高雄縣 楊傑滋

A

各位才華洋溢的讀者們呀，到底塗鴉區有什麼限制？小編就一次說分明吧！首先是黑白稿的部份，由於鉛筆作畫的缺點是線條太淡，因此掃瞄或照相起來的效果無法將畫作呈現出來，所以若是讀者們愛畫黑白稿的話，記得要把線條用黑色筆加強，否則作品老是無法被刊登，小編也是很心疼的捏！另外，畫作的主題有限制嗎？當然是沒有！因為人的創作是無限的，因為無限所以美好~

Q

●Q1 請問東洋館&評遊戲的H-GAME(18禁)，編大們是玩過後再寫評論的嗎？

●Q2 請問可以把錢委託你們幫我買一些比較難買的遊戲嗎？

●Q3 軟世有可能會送18禁的遊戲嗎？

●Q4 哪裡可以買到東洋館的遊戲啊？

by高雄市 鬼魅

A

●A1.18禁的遊戲都是我們尊壓的特約作家玩過後寫評論的喲！

●A2 難買的遊戲我們只能盡量幫你問到要去哪買，沒辦法幫大家代買耶，還請大家見諒。

●A3.由於軟世的讀者很多是涉世未深的清純弟弟&妹妹，所以當然不能提供18禁的遊戲啦！

●A4 這個問題其實一直有讀者來信詢問，小編們正在努力收集各種可以代訂的小賣店資料，或是如何上網直接從日本訂購…等等相關訊息，至於哪一期刊登呢？就請拭目以待啦！

Q

●希望以後有登上封面的遊戲可以介紹多一點，因為我是因為封面而買的，結果才發現美少女夢工廠的介紹也只有一點(4P，真的很傷心呢！)

by彰化縣 張明瑩

A

這位讀者你千萬別傷心，小編因為忙到沒時間玩 PM4，我更傷心裡…，話說回來，那是因為軟世一直持續有PM4的報導(已經連續報導好幾期了)，所以若是因為封面祭而再大篇幅目重複性報導的話，那大家一定會以為小編偷懶而來信投訴的XD。偷偷再告訴大家據說下期會有PM4的攻略唷！(邪騎士全靠你了 XD)

Q

●親愛的編輯大哥大姊，小弟一直覺得很奇怪，軟世在7-11不是有賣嗎？為何我去看都沒有，為了買軟世我總是第一時間衝去買，聽學長說有些7-11都沒有進貨，這是真的嗎？請幫小弟解除心中的疑惑吧！

●如果我沒記錯，軟世是每月10號出刊吧？可是，每次我殺到便利商店，架上早被掃空了，but，這也只能說軟世太搶手了…good>▽<

by高雄市 陳詠宜

A

親愛的讀者們，我們軟世為了讓讀者們能第一時間買到雜誌，所以在全省便利商店都一定會上架的喲~更別說是 7-11 了，你若看到架上沒有的話，一定要去"ㄉㄨㄟ"店員啦~叫他要把「軟體世界」交出來 XD

Q

●Q1.日語版的電玩就只有出日語的嗎？有沒有出國語的？

●Q2 吸血姬夕維有中文版嗎？

●Q3 中獎時，要寄回郵，那是幾月幾日至幾月幾日寄回郵？是先寄回郵？還是收到獎品再寄？公佈名單是每月10日之後，那若知道自己中獎後，要怎麼辦？等獎品還是寄回郵？

by台北縣 陳玟穎

A

●A1.若日語版的電玩在台灣有代理商代理，並中文化的話就有中文版的唷~但若是沒代理商的話就一定是日語的喲~迷戀日語遊戲的玩家看來還得具備一些日語底子哩！

●A2.由光譜代理的《吸血姬夕維~千夜抄》是中文版本的喲~

●A3.只要在得獎名單公佈後3個月內寄回郵回來都可以領取贈品的喲(如1月10日公佈，4月10日前寄都可以)~中獎的讀者要先寄回郵，小編收到回郵跟讀者的資料後才能把贈品寄出喔~

責任編輯 富哥
責任美編 小次仔



讀者發牢騷

恭喜以下讀者將獲得神秘小禮物一份。

目前單機遊戲已經越來越少了，這類的雜誌也寥寥無幾了，希望軟體世界能繼續堅持下去，造福玩家，因為我相信，一定還是有許多熱愛單機的玩家的！雖然現在變得薄薄一本，但內容充實，便宜又大碗，這樣子其實也不錯！

by 嘉義市　李昱廷

我我我…其實我很想訂軟體世界，可是老媽對資助（怨恨），她說看電 xxx（某電玩雜誌，可以免費看）就好啦！啊～（有點心動？）不是！不是！我絕對會屹力不搖，不動如山的支持軟世的！（有感情了嘛…）

最近送的 VCD 我都不知道該怎麼辦才好，我不是很喜歡看那個卡通耶（汗…），只好擺在家生灰塵囉（逛汗）！加油囉！

by 桃園市　吳佳翰

好幾個月沒碰到回函了，別懷疑，我說過我每期都會買的。也不知道為什麼，最近的電玩熱愛感自己說越來越快，想當年那個令人感動又好玩的幻想三國誌，到了 2 代我居然只把它當成是消磨時間的連續劇一樣，完全沒有感同身受的感覺。唉，風蕭蕭兮易水寒，「青春」一去兮不復返。還好最近有一個值得期待的，就是哈利波利 6 的中文版。

by 桃園縣　寒征

雖然現在 online game 是市場上的一塊大餅，但我還是比較喜歡單機game，雖然我目前只是一個沒錢的住宿學生，沒有什麼經濟能力常買軟體，更沒有閒錢去玩 online game 了…嗚，不過我還是會定期購買軟世的！這是一定要的啦！我覺得，為什麼只有 PC game 的報導就被稱為「井底之蛙」ㄚ？！這點讓我很不服氣…（也很生氣＋難過…泣）

by 嘉義縣　小玉

明明有許多自由時間，欲玩game卻不能，越來越了解將出社會的壓力，風色 4 已經夠折騰了，幻三 2 更是不敢碰，再看看接檔的一推強作，只能觀之而無法褻玩，畢業之路，不由分說！ 還！吃飯可以看影片，卻不能玩遊戲．．

by 台南市　葉建佑

升上高二之後，更忙了＞　＜，加上電腦又壞掉好久，一直無法玩game，軟世最近又介紹了好幾款我想玩的遊戲，嗚～，軟世真的越做越好了，196 期附的瑪奇的攻略也幫了我大忙，真期待下一期的軟世啊！（什麼？問我為什麼電腦壞掉還可以玩瑪奇？因為瑪奇好玩到我不惜抽出空閒去網咖玩＞＿＜！）

by 桃園縣　超討厭網咖環境的光之筆

197 期活動－電玩達人大考驗之正確解答

8 歲		B 閃		流	星	蝴	蝶	F 劍	
淑		亮			6 金	庸	群	俠	9 傳
1 明	星	三	缺	一				情	奇
		姐						緣	
2 張	惠	妹		E 新		五	7 封	神	
				絕		月			
				代		天	賀	之	鍊
	d 天	下	無	雙				領	
c4 李	心	潔		騎		S		域	
婷						0			
宜						9 S	H	E	

來稿方式：直接畫於回函上，寄回本社或以 A4 紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓－塗鴉大聲收」或以 E-MAIL 方式投稿（編輯部較推薦投稿方式，作品解析為 高度或是寬至少要 2048px 以上、300dpi 之解析的 JPG 檔），寄至 swmga@unochina.com

來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得（一定要寫喔）。

來稿請附上姓名、住址、電話．．．等詳細資料（若欲以筆名刊登，記得要註明哦！）。

[illegible]

凡刊登在 198 期塗鴉作者，皆可獲得「神秘小禮物」一份，編輯部將於每月 10 日寄出贈品。

高雄市 盛郁翔



中和市 MAI




台北市 月櫻
明星志願3
三重市 羽櫻
台中市 貓橘
高雄縣 艾莉塔
汐止市 易音
台南市 張坤成
ALL
or
NOTHING
彰湖縣 亞木緣
台北市 汪靖哲



大肚鄉 柚

新竹縣 神月彼方

麻豆鎮 藍珞薇

新市鄉 藤崎時雄

彰化縣 Olula

高雄市 陳炯男

永康市 R子

淡水鎮 蜜蜂



來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！想參加廠商活動的玩家，只要將回函上的「截角」剪下，貼在「明信片」上並寫下「答案」、「住址」與「姓名」（請務必書寫工整）寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓　軟體世界　活動組收」即可參加活動喔！

《世紀帝國 3》的魅力吧！



被封面吸引的你絕不能錯過這次的活動！因為有 10 套《世紀帝國 3》要送給大家囉～只要寫下你想得到《世紀帝國 3》的理由，就有機會得到遊戲喲～



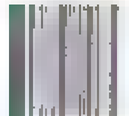
微軟三大遊戲製作人來台送海報

你不知道微軟的的三大遊戲製作人來台的活動嗎？就算你沒參與到也沒關係，翻翻本期的「名人館」吧！有遊戲製作人接受本刊採訪的第一手消息喲～當然也少不了有好康要送給大家啦！大家說說這三大遊戲製作人的大名，以及他們這次來台分別是宣傳他們製作的哪個遊戲呢？

軟體資料片

請接招！答對就抽《戰鎚 破曉之戰》資料片《冰襲》，火速將下列 3 題答案寫下於明信片中，並註明真實姓名、地址與聯絡電話，寄至英特衛，就有機會抽中即將上市的《冰襲》哦！



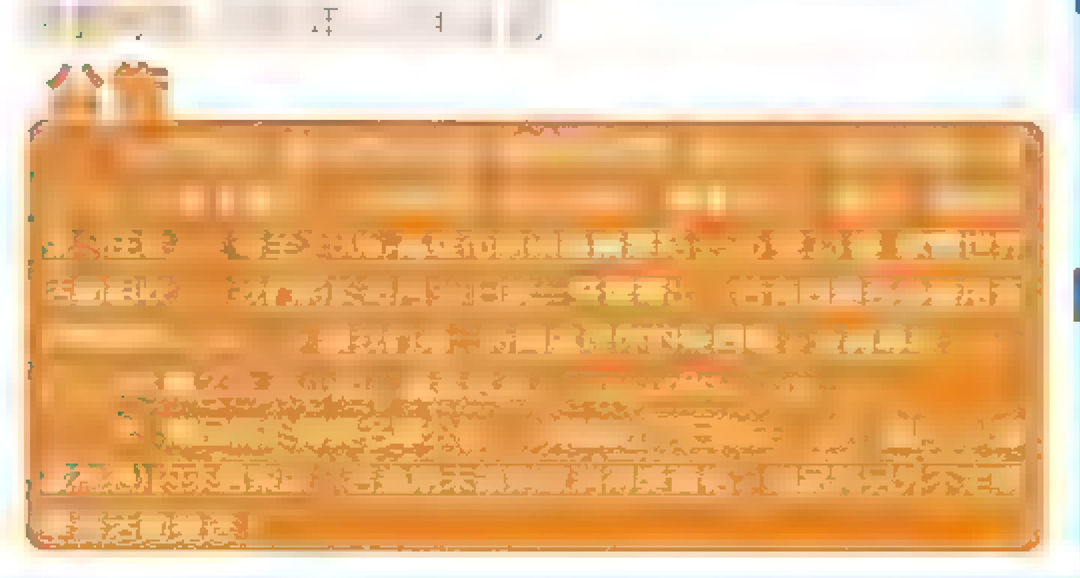


Q1. 請問《冰襲》遊戲中新增哪一全新種族？
Q2. 請問《冰襲》原先哪些種族有增加新單位？
Q3. 請問《冰襲》的遊戲配樂請到哪一位好萊塢音樂家操刀？

PS. 本活動之明信片請寄至「235 中和中正路 880 號 3F-7　英特衛」

回函活動

回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦！本活動每款遊戲限定一套，要把握機會喔！



198 期 中獎名單

《美少女夢工廠 4》活動得獎名單

台北縣 池志祥	台北縣 王尚茜	台北縣 楊佳祝	台北縣 駱俊預
台北縣 張凱愛	台北縣 王靜宜	台北市 陳怡君	台北市 張嘉盛
台北市 黃國溍	新竹市 劉智恭	桃園縣 王宗霖	台中縣 林俊榮
台中縣 蔡美華	台中市 黃玉紫	嘉義縣 溫景裕	嘉義縣 蕭怡伶
台南縣 黃玉安	台南縣 盧一幸	台南縣 林國昀	台南市 楊怡君
台南市 陳婷木	台南市 李廷婷	高雄縣 許哲信	高雄縣 董聖文
高雄市 陳佳侑	高雄市 陳雅文	屏東市 吳佳瑩	花蓮市 姚思妤
台東市 陳宗翰	澎湖縣 王淑貞		

《魔域》活動得獎名單 贈品型式：軟體

苗栗縣 黃淑娟	台南市 黃聖文		
台北縣 王麗鈴	台北市 林士正	台南縣 陳彥青	嘉義縣 章國華
高雄市 張宛玲	高雄市 王善種		

《電玩達人》活動得獎名單

台北縣 廖慧玲	台北縣 方明宏	台北縣 林威佐	台北縣 劉庭瑄
台北縣 葉芝晏	台北市 林嘉宏	台北市 李玟潔	板橋市 吳雅馨
基隆市 李依真	宜蘭縣 張佑舜	宜蘭縣 林淑娟	台中市 陳裕蕙
嘉義縣 嚴美秀	台南縣 黃慧昀	台南縣 洪毅錚	高雄市 林怡君
高雄市 謝宗馳	屏東縣 黃坤映	屏東市 李雅文	台東市 徐于真

回函活動得獎名單

台南縣 侯雅琳		新竹市 王郁翔	
台南縣 羅登君	台中縣 蔡文育	嘉義縣 林珍筠	台東市 楊惠辰

軟體世界 信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
聯絡電話：(07)8113907
傳真專線：(07)8151992

《軟體世界》訂閱方式

方案一

□訂閱一年份(12期)特價1300元

新訂戶加送1期　舊訂戶加送1期

□訂閱二年份(24期)特價2600元

原價24期*120元-2880元)　新訂戶加送2期　舊訂戶加送4期

方案二

□訂閱半年(六期)+《花花公子：名模派對》遊戲一套特價1400元

原價6期《軟體世界》720元+《花花公子：名模派對》1080元=1800元，馬上省400元)

方案三

□訂閱半年(六期)+《工人物語5：帝王之路》遊戲一套特價1400元

原價6期《軟體世界》720元+《工人物語5：帝王之路》1080元=1800元，馬上省400元)

是否以掛號寄送

□是　□否

注意：以上方案若欲以掛號寄送皆需增加掛號郵資50元

收件人：__________ □先生　□小姐

連絡電話：(公)：__________ (宅)：__________

行動電話：__________

訂閱人：□新訂戶　□舊訂戶(訂戶編號：__________)

E-mail：__________

收書地址：__________

發票抬頭：__________

信用卡號：__________

信用卡背面簽名欄上數字後三碼：__________

信用卡持有人之身份證字號：__________

信用卡有效期限：西元_____年___月止

信用卡別：□VISA　□MASTER　□聯合信用卡

發卡銀行：__________

預購金額：__________元(務必填寫)

授權碼：__________(此行由本公司填寫)

商店代號：02-016-0201-7

商店名稱：智冠科技股份有限公司

持卡人簽名：__________(需與信用卡簽名相同，並親筆簽名)

訂閱日期：西元_____年___月___日

我要訂閱雜誌，請於第_____期(或___月號)開始寄送

訂閱期數：_____期至_____期，共___期

起訂期數：_____期(或___月號)



軟體世界雜誌專用劃撥單　請沿虛線剪下後使用

98-04-43-04 郵政劃撥儲金存款單

帳號 4 1 9 4 1 8 8 5

戶名 智冠科技股份有限公司

郵政劃撥儲金存款收據

請寄款人注意

一、帳號、戶名及寄款人姓名通訊處各欄請詳細填明，以免誤寄；抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。
二、每筆存款至少須在新台幣十五元以上，且限填至元位爲止。
三、倘金額塗改時請更換存款單重新填寫。
四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。
五、本存款單金額業經電腦登帳後，不得申請撤回。
六、本存款單備供電腦影像處理，請以正楷工整書寫並請勿摺疊。帳戶如需自印存款單，各欄文字及規格必須與本單完全相符；如有不符，各局應婉請寄款人更換郵局印製之存款單填寫，以利處理。
七、本存款單帳號與金額欄請以阿拉伯數字書寫。
八、帳戶本人在「存款局」所在直轄市或縣（市）以外之行政區域存款，需由帳戶內扣收手續費。

交易代號：0501、0502現金存款　0503票據存款　2212劃撥票據託收

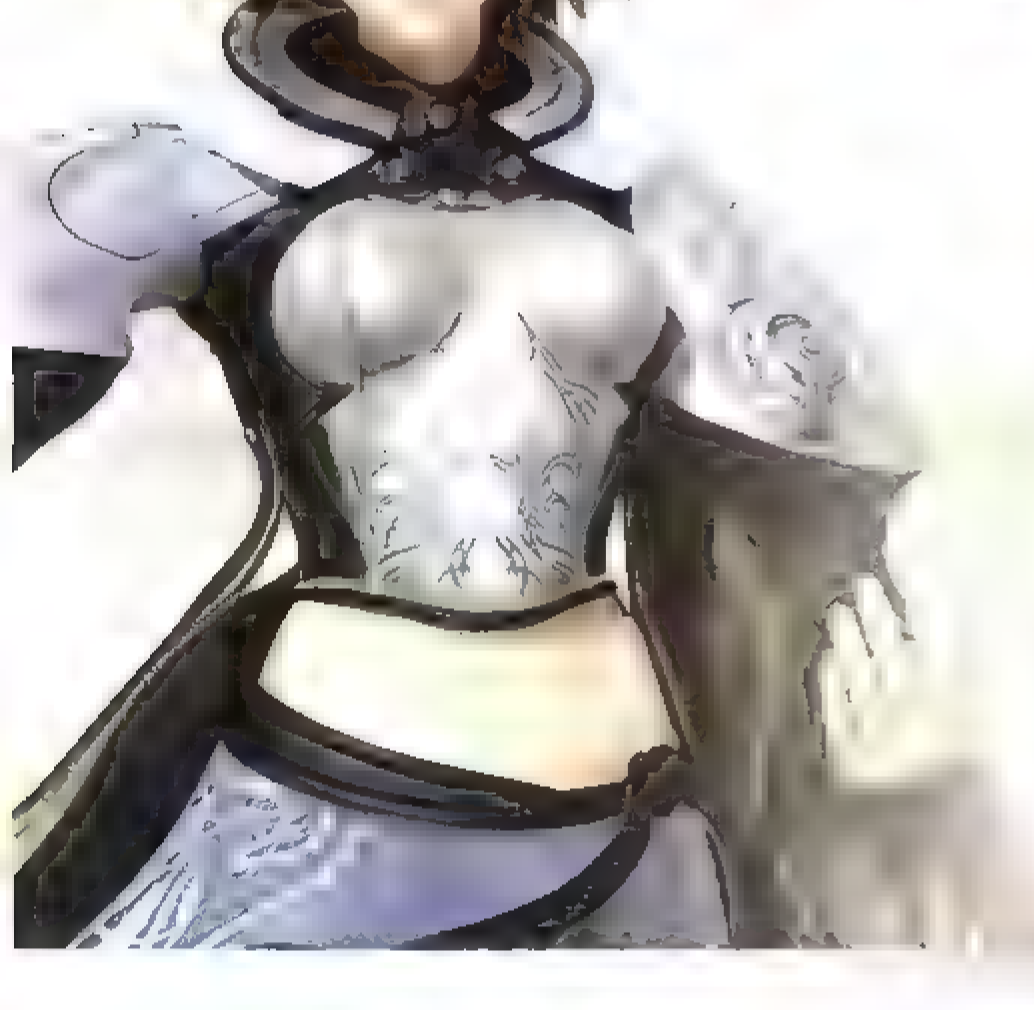
本聯由儲匯處存查　210×110mm（80g/㎡模）保管五年

郵政劃撥存款收據

注意事項

一、本收據請詳加核對並妥爲保管，以便日後查考。
二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函向各連線郵局辦理。
三、本收據各項金額、數字係機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。







內·容·概·要

- File 1 ▶ 世界觀　簡介遊戲的世界觀
- File 2 ▶ 系統與介面說明　遊戲中各大系統介紹與遊戲介面簡介
- File 3 ▶ 各種族職業介紹　分別詳介三大種族的特色
- File 4 ▶ 技能介紹　簡介各種技能
- File 5 ▶ 能力介紹　介紹六大屬性能力
- File 6 ▶ 地理情報　簡介各種族之城市NPC位置及各地區怪物分佈
- File 7 ▶ 怪物介紹　介紹怪物詳細資料
- File 8 ▶ 物品介紹　詳細介紹武器與防具的種類與其製造材料介紹、裝飾品、藥水以及各類收集品
- File 9 ▶ 任務介紹　詳細介紹各種族的任務與獎勵內容

☆本書資料由韓國官方授權使用，一切內容以實際遊戲為主
☆隨書附贈之開卡點數60點＋啓動碼一組，使用期限為2006年7月31日前有效
（附贈60點開卡點數，此點數不得轉讓，亦不得退換或折抵現金，且限第一次或新手開卡使用）
☆著作權法保護之刊物，圖文未經本公司及遊戲新幹線許可不得轉載或翻印
☆請洽全省連鎖便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市或智遊網www.free-card.com.tw選購



新絶代雙驕
幸福攻城計劃
ONLINE
www.gameflier.com
官方攻略包VOL.3
攻城掠地，成就極上榮譽
9月15日
轟動上市
攻略內容大綱
第一章 雄濤武略篇 主門派技能介紹、建議練法及建議技能。
第二章 成家立業篇 新增戀人系統及攻城地圖怪物的新資訊。
第三章 地圖指南篇 遊戲所有地圖指南、八門八窟及天師區新地圖詳解。
第四章 迷宮闖關篇 新增無牙機關陣及凌霄閣迷宮詳解。
第五章 任務劇情篇 遊戲所有相關任務全新大公開。
第六章 怪物一覽篇 最新版怪物資料列表更正。
第七章 物品秘笈篇 物品列表含最新秘笈及真元強化及還原表。
隨書附贈 銀兩10000兩及乾坤錦囊X1
開卡點數79點(使用期限2006年9月30日止)
特別注意 遊戲設定資料一切以遊戲內容為主，本書提供之資料僅供參考
敬 告 著作權法保護之刊物，圖文未經本公司許可，不得翻印或轉載
售價
199元
宇峻奧汀
遊戲新幹線®
智冠科技股份有限公司
當產品使用上發生問題時，請主動與遊戲公司客服連絡
消費者服務電話：0800741009
客服電子信箱：gf-service@mail.gameflier.com.tw

這就是你在
艾澤拉斯
最好的
武器！



唯一官方獨家
授權攻略本
轟動上市

初心新手體貼教學

初次接觸美式遊戲，總覺得有點不適應？有的沒的規矩一堆？別擔心！本書將由淺入深，徹底帶你融入遊戲氛圍，詳加解釋各不成文規矩的來龍去脈，從此徹底擺脫菜鳥白目封號！

超詳盡地圖設定集

任務接了半天，卻還是找不到目標NPC在哪裡？城市這麼大，防具店究竟在哪呢？攻略本將東部王國與卡林多全地圖全收錄於其中，NPC與怪物分部位置，各地圖任務全覽，讓你於遊戲中不再迷失方向！

精細怪物表格總集

各區域所有怪物屬性、等級上下限、特攻免疫效果總整理，配合著精美地圖集，包你練功效率嚇嚇叫，打寶好運不斷來！

專業技能Q&A

全面解構各項專業技能，最省材料練法公開！各技能產品所需技能等級、耗費材料完整表格曝光！

還有更多…

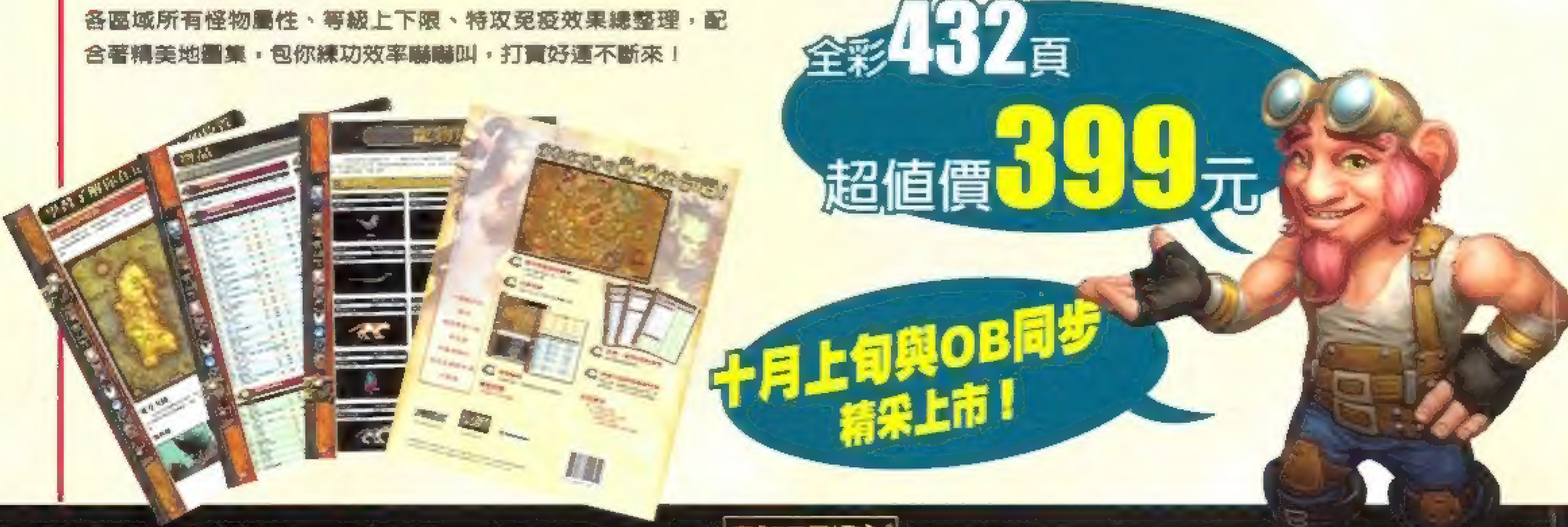
- 九大職業技能介紹與任務詳解
- 高等PVP進階技巧
- 武器、護甲、各類物品列表
- 測試玩家心得與提示



幽默爆笑魔獸可愛漫畫

全彩432頁
超值價399元

十月上旬與OB同步
精采上市！



各大超商、書局、電腦門市皆有販售！

BLIZZARD ENTERTAINMENT

BRADYGAMES®



智冠科技股份有限公司